

INTRODUZIONE

Le note contenute in questo manuale servono:

- **agli addotti per riconoscere il problema abduction su di loro**
- **agli interessati a lavorare su addotti, per aiutarli ad uscire da questa problematica invasiva ed invalidante.**

Caratteristica delle note incluse in questo lavoro è che le istruzioni che si danno per operare con Programmazione neurolinguistica, con Ipnosi, con Archetipi e quant'altro qui contenute, sono alla portata di tutti e possono da tutti essere utilizzate, senza bisogno di specialisti di un settore che a tutt'oggi non ha specialisti.

TEST DI AUTOVALUTAZIONE (TAV ver. 3)

Nello studio dei fenomeni di Interferenza Aliena (IA), ho messo a punto una procedura specifica che prevede di effettuare, con il presunto addotto, un colloquio preliminare, durante il quale si cerca di stabilire se il soggetto sia veramente stato addotto, oppure abbia turbe di tipo schizoide.

Uno dei primi test a cui viene sottoposto il nuovo soggetto è un semplice elenco di domande a cui egli deve rispondere. Se l'interessato risponde nel modo verificato su decine e decine di addotti, allora si comincia a pensare che, chi stiamo analizzando, potrebbe effettivamente essere stato oggetto di interessi da parte di entità aliene al nostro pianeta e si può procedere con altri tipi di test.

Il test, o meglio, la serie di semplici domande da porre al potenziale addotto, nasce dall'esigenza di sapere rapidamente se vale la pena di continuare l'indagine, oppure se è il caso di dirgli subito che, per sua fortuna, non ha avuto niente a che fare con gli alieni.

Un esame rapido come questo si è reso necessario perché il grande numero di persone da analizzare rende indispensabile una risposta certa in tempi brevi ed uno dei principali scopi da conseguire è proprio quello di dire subito al soggetto cosa si pensa del suo caso.

Non ci si può permettere di adottare metodi tediosi, farraginosi, lunghissimi e soprattutto inefficaci, come quelli utilizzati da alcuni gruppi ufologici che, essendo formati da dilettanti incompetenti riguardo a queste tematiche, non sono poi, in realtà, in grado di fornire all'addotto nessuna risposta seria.

Quello che voglio dire è che, negli ultimi anni, sono stato interpellato per risolvere dei casi di *abduction* che, già analizzati dal CUN e dal Parsec, non erano stati portati a conclusione. In altre parole, il soggetto che aveva chiesto consulenza a queste due sigle non si era sentito dare una risposta definitiva, o, peggio, non si era nemmeno sentito dare una valutazione di tipo sia pur vagamente reale e credibile.

A chiedermi questa ulteriore consulenza era, di solito, qualcuno del CUN stesso, che in tal modo confermava la scarsa fiducia nei mezzi d'inchiesta e nell'esperienza del Parsec.

Effettivamente una volta mi trovai di fronte ad un soggetto che, analizzato dal Parsec, si era, a sua detta, sentito rispondere, che non era stato addotto, ma i suoi fenomeni derivavano da una *fattura* (sic!) che gli era stata fatta.

Non mi piace andare a controllare il lavoro degli altri, ma in quel caso non potei fare a meno di constatare (dal colloquio preliminare che ebbi con questa persona) che mi trovavo di fronte ad un caso di violenza carnale, subita, in età infantile, all'interno del nucleo familiare, da parte dello zio della donna in questione.

Parlando con l'interessata, che mostrava gravi segni di schizofrenia dissociativa della personalità, le chiesi se, con il Parsec, avesse affrontato tale problema, ma mi sentii rispondere che nessuno le aveva chiesto nulla a tale proposito. In breve, il Parsec non si era semplicemente accorto che la giovane donna era stata, da piccola, oggetto di violenza carnale nel nucleo familiare. In quell'occasione, all'interno del CUN, qualcuno mi chiese di rianalizzare il caso e così, dopo il solito scambio epistolare preliminare, seguito da un colloquio di due ore, detti al soggetto la mia versione dei fatti, nel modo che ritenni opportuno in quella sede.

Mi trovai nell'imbarazzante situazione di dover verificare, proprio su richiesta dei membri del CUN, l'operato dei loro stessi indagatori riguardo al caso; ciò mi creava disagio, irrequietezza e senso di impotenza, soprattutto perché il tempo passava ed io vedevo persone che, semplicemente per non avermi voluto dare retta *illo tempore*, ora perdevano giorni preziosi dietro metodologie improbabili, obsolete, inadatte e quant'altro, comunque evidentemente a mio avviso totalmente inefficaci.

Non sta a me giudicare il lavoro di altri, ma l'impressione di essere il solo a capirci qualcosa era indubbiamente forte!

Man mano che questi episodi si ripetevano, io cercavo anche di defilarmi da quella situazione. In fondo avevo già le mie gatte da pelare e non avevo nessuna voglia di infilare la testa nel sacco del CUN, di cui, francamente, mi importava ben poco.

La batteria di domande che veniva proposta al colloquio iniziale con il probabile addotto andava sempre più complicandosi, sulla base dei racconti che gli addotti facevano, delle esperienze comuni che loro raccontavano ed anche delle comuni sensazioni che essi provavano prima e dopo la vera e propria *abduction*.

Non ho preso spunto da altri questionari di quel tipo in giro su Internet, né, soprattutto, dal questionario del dottor Boylan, grande amico della signora Paola Harris, ma anche grande incompetente in materia di psicologia.

Non so, francamente, se l'incompetenza di questo signore in tale materia sia dovuta al fatto che è americano, quindi decisamente poco colto rispetto alla scuola di psicologia europea, o perché è, come lui stesso si definisce nei suoi articoli ed interviste, un "contattato".

Chi, infatti, si trova all'interno del sistema che sta studiando ed in prima persona subisce l'*abduction*, non può, a mio avviso, essere un investigatore del fenomeno, poiché ne ha sempre una visione chiusa attorno al proprio SÉ. Costui si comporta come quello studente di medicina che studia psichiatria per risolvere i problemi che ha dentro di sé, non riuscendo a riconoscerne le cause a livello conscio e sperando di capirle dall'esame dei suoi pazienti. L'Italia degli psichiatri e degli psicologi è piena di tipi simili. Anche qui da noi alcuni ipnologi che si sono interessati al problema *abduction* avevano lo stesso modo di comportarsi di

Boylan e sfociavano in un misticismo tecno-religioso che portava alla visione dell'*alieno buono ed evoluto spiritualmente e tecnologicamente*, il quale, quindi, se faceva all'uomo qualcosa, lo faceva necessariamente per allargare la coscienza dell'uomo stesso.

In seguito si è scoperto che quegli ipnologi erano stati adottati, insieme con tutta la loro famiglia.

La sopradescritta sindrome è la stessa che l'ufologo latino-americano Dante Minazzoli dimostrava di possedere sostenendo che gli alieni erano buoni, i comunisti erano buoni, quindi gli alieni erano marxisti.

Il test proposto in questa sede è altamente perfezionato, poiché vagliato, nel tempo, su decine e decine di soggetti ed è totalmente affidabile.

Non si tratta di decine e decine di domande come nei test prodotti dagli americani Derrel Sims, Budd Hopkins, David Jacobs o di domande strane, come quelle dello stesso Boylan, ma di semplici richieste che sembrano, a volte, non avere niente a che fare con il fenomeno che si sta studiando.

Infatti ritengo che un test più appare complicato più attesta che chi lo ha scritto non conosce la fenomenologia che cerca di identificare. Di conseguenza egli è costretto ad ampliare la rosa di domande, per cercare comunque di inquadrare in un contesto ampio il soggetto che sta studiando. Infatti più ampio è il contesto più sarà sicuro di prendere il potenziale addotto nella rete della casistica.

Già, ma così facendo si prendono anche pesci diversi da quelli che si vogliono pescare.

È chiaro che, per pescare un solo tipo di pesce, si devono scegliere tipo e maglie della rete adatti per trattenere solo quella varietà di pesce, ma è altrettanto evidente che, per fare questo, occorre conoscere esattamente forma e dimensioni del pesce da pescare.

Chi non conosce questi ultimi particolari usa una rete che ferma tutti i pesci.

A chi ha già pescato tanti pesci del tipo desiderato le loro caratteristiche sono perfettamente note ed il test rappresenta una rete costruita su misura appunto per quel genere di pesci.

Il test proposto contiene, infatti, una sequenza di domande che tende a produrre, a livello inconscio, l'evocazione dei vissuti degli addotti e dovrebbe essere proposto da qualcuno che si intenda di programmazione neuro-linguistica e sia in grado di valutare le reazioni gestuali dell'esaminato; esso può, tuttavia, anche essere autoproposto, poiché le risposte giuste sono comunque nascoste nelle pieghe dell'esperienza personale ed il soggetto che si autoesamina non può, pertanto, barare.

Alla fine del test il soggetto avrà interrogato il suo inconscio, cioè quello che conosce la verità e, dentro di sé, sospetterà automaticamente di rientrare nella casistica degli addotti, oppure no, sulla base di alcune sollecitazioni che il suo conscio non percepisce, ma il suo inconscio sospetta a livello profondo.

Ovviamente il test è valido solo se il soggetto che lo autopropone è sano di mente, altrimenti l'effetto che si ottiene è lo stesso di colui che, aprendo l'enciclopedia medica, scopre di avere tutti i sintomi di tutte le malattie di cui via via legge.

È ancora una volta evidente, da quando detto, che il soggetto addotto non va considerato un malato e quindi non deve essere curato, ma solo sostenuto nella comprensione delle esperienze vissute, senza confinarle nel campo del fantastico, ma accettandole nel campo del reale attraverso la costruzione di nuovi, adeguati modelli mentali.

La pubblicazione di questa serie di domande preliminari, che fanno parte di una procedura ormai standardizzata, serve per consentire a tutti di rispondere e, se ne sentono il bisogno, prendere contatti per gli approfondimenti del caso.

Il test era nato, in origine, come esame vocale, in cui, con apposito software, si misurava la tensione delle corde vocali del soggetto da esaminare.

Durante l'esame si fa anche eseguire al soggetto un disegno molto semplice: cielo stellato e mare con onde.

Il disegno, che in realtà è un test proiettivo detto "Test di Stelle ed Onde della Lallemant", può essere effettuato da chiunque, sia in età infantile che adulta, ed è indipendente dalla cultura del soggetto esaminato.

La decisione di pubblicare questo test trae origine dal fatto che alcuni di coloro che hanno letto i miei articoli mi hanno scritto perché si ritrovano in molte delle descrizioni della sindrome da abduction: con questa serie di domande queste persone potrebbero, in qualche modo, farsi un'idea ancora sicuramente confusa, ma comunque più precisa, riguardo al tale sindrome (SDA).

AUTOTEST VERSIONE 2.01: LE DOMANDE GIUSTE!

(Risposte a piacimento, concise od estese)

1. *Hai mai perso sangue dal naso?*
2. *Hai mai avuto disturbi dell'udito ad un solo orecchio, sotto forma di suoni strani?*
3. *Hai mai avuto disturbi visivi, sotto forma di macchie di luce **in uno** dei due occhi?*
4. *Hai delle cicatrici sul corpo, che non ti ricordi come ti sei procurate?*

5. *Hai mai avuto crisi depressive?*
6. *Ti sei mai sentito/a solo/a ed incompreso/a?*
7. *Hai mai sognato una persona uguale a te (una tua copia)?*
8. *Ti sei mai sentito/a come se provenissi da un altro pianeta?*
9. *Hai mai sognato di essere su di un altro pianeta?*
10. *Hai mai sognato che ti mettevano qualcosa nel naso?*
11. *Hai mai visto o sognato un essere non uguale a noi?*

se sì:

- a) *Quant'era alto?*
- b) *Che odore aveva?*
- c) *Quante dita aveva?*
- d) *Comunicava con te?*

12. *Ti sei mai svegliato/a con la pelle colorata di giallo?*
13. *Hai mai avuto dei tempi mancanti nei tuoi ricordi?*
14. *Hai mai sognato di avere un figlio tuo, che non era di questo mondo?*
15. *Hai mai sognato di essere in un luogo tecnologico?*
16. *Pratichi meditazione, tecniche di rilassamento od arti marziali?*
17. *Hai mai visto o sognato esseri con gli occhi da gatto?*

se sì:

- a) *Apparivano positivi?*
- b) *Apparivano negativi?*
- c) *Apparivano indifferenti?*
- d) *Quante dita avevano?*
- e) *Quanto erano alti?*
- f) *Com'era fatta la testa?*
- g) *Com'era fatta la pelle?*

18. *Hai mai sognato di essere in un luogo sotterraneo?*
19. *Hai mai sognato dei serpenti, o qualche creatura simile?*
20. *Hai mai sognato o visto degli esseri luminosi, simili a uomini fatti di luce?*
21. *Se sei femmina: hai mai creduto di essere erroneamente incinta per un certo periodo della tua vita?*
22. *Hai mai sognato di avere rapporti sessuali con un'altra creatura?*

se sei maschio:

- a) *Potevi interagire con lei?*
- b) *Potevi muoverti?*
- c) *Potevi muovere gli occhi?*
- d) *Quant'era alta la creatura?*
- e) *Quante dita aveva nelle mani?*
- f) *Com'era in volto?*
- g) *Com'erano i capelli?*
- h) *Hai avuto una erezione?*
- i) *Ti hanno tolto del sangue?*

se sei femmina:

- a) *Quant'era alto?*
- b) *Lo distinguevi dal resto dell'ambiente?*
- c) *Ha agito contro la tua volontà?*
- d) *Quanti esseri erano presenti?*
- e) *Il volto si distingueva?*
- f) *Ti hanno tolto del sangue?*
- g) *Era una situazione ricca di stress?*
- h) *Era una situazione normale?*
- i) *Era una situazione piacevole?*

- 23. *Hai mai sognato di subire operazioni chirurgiche?*
- 24. *Hai mai sognato di essere in uno strano ospedale?*
- 25. *Ti sei mai svegliato/a senza parte del pigiama o con una parte messa al contrario?*
- 26. *Hai il sangue con il fattore Rh negativo, oppure qualche tuo parente ha l'Rh negativo?*
- 27. *Soffri di pressione bassa?*
- 28. *Hai il battito del cuore rallentato?*
- 29. *Hai facoltà di piegare la lingua verso l'interno della cavità orale senza aiutarti con il palato?*
- 30. *Qual è la tua risposta alle allergie?*
- 31. *Qualcuno dei tuoi parenti ha mai raccontato di aver visto o sognato strane creature, durante al sua vita?*
- 32. *Qualcuno, nella tua famiglia, è affetto da polidattilia?*
- 33. *Qualcuno, nella tua famiglia, è affetto da pterigio (la crescita di una sottopalpebra nell'occhio)?*
- 34. *Qualcuno, nella tua famiglia, è affetto da crescita di membrane infradito?*
- 35. *Hai, sul piano tibiale sinistro (od anche destro), una cicatrice che potrebbe sembrare una specie di bruciatura di sigaretta?*
- 36. *Qualcuno, nella tua famiglia, possiede la cauda (un'escrescenza in zona lombare, come una piccola coda)?*
- 37. *Ti sei mai svegliato/a con la sensazione di essere coperto/a da una strana gelatina appiccicosa?*
- 38. *Ti sei mai svegliato distrutto dalla stanchezza?*
- 39. *Hai mai avuto difficoltà nel deglutire?*
- 40. *Sei in grado di piegare la lingua verso l'interno della cavità orale senza aiutarti con il palato?*
- 41. *Hai mai sognato dei militari?*
- 42. *Hai mai sognato figure angeliche o diaboliche, soprattutto da piccolo/a?*
- 43. *Hai mai pensato che i tuoi genitori non fossero i tuoi veri genitori?*
- 44. *Hai mai avuto esperienze OOB (esperienze fuori dal corpo)?*
- 45. *Hai mai avuto ricordi o sogni di ricordi di Vite Passate?*
- 46. *Hai mai sognato di essere dentro un contenitore?*

47. *Hai mai scritto in modo bistrofedico? (al contrario del normale, in modo speculare, come faceva Leonardo)*
48. *Hai mai sognato di essere fisicamente differente da quel che sei?*
49. *Hai mai visto o sognato un UFO?*
50. *Hai mai sognato scene di guerra, dove tu combatti come in un videogioco?*
51. *Hai mai sognato di essere posto dentro un contenitore?*
52. *Hai attitudini artistiche creative: suoni, componi musica, scrivi poesie o racconti, disegni, canti, reciti od altro?*

Al termine del test eseguire un semplice disegno contenente:

CIELO STELLATO E MARE CON ONDE.

Interpretazione del test di autovalutazione

Alcune note vanno fornite per l'interpretazione di un test come questo per rendere tutti in grado di dare una corretta risposta a chi chiede di essere valutato attraverso questo test.

Il TAV è il primo vero strumento efficace per comprendere se un soggetto sia stato oggetto di una interferenza aliena. Un test come può attraverso semplici domande essere in grado di fornire una risposta sicura?

Il Test, come qualsiasi altro test esistente sulla faccia di questo pianeta tenta di comprendere se il soggetto esaminato rientri in una categoria di soggetti che in comune hanno una serie di risposte ad un particolare stimolo. Lo stimolo in questo caso è la domanda e la risposta ci dirà a quale categoria, a quale insieme, il soggetto appartiene. Un insieme di persone è quel numero di persone o di individui caratterizzati da qualcosa che li accomuna. Qui il qualcosa che li accomuna sono le risposte.

Si tratta dunque di individuare le domande giuste per fare in modo che le persone addotte si riconoscano nelle domande formulate e rispondano coerentemente con i loro stimoli interni inconsci.

Per essere sicuri di prendere tutti i pesci, il pescatore costruisce una rete grande, che occupi tanto spazio, in grado appunto di catturare tutti i pesci che passano di lì. Ma se io voglio catturare solo pesci piccoli dovrò costruire una rete a maglie piccole. Facendo così però anche i pesci grossi verranno presi. E' evidente che questa rete non funziona con la grandezza delle maglie. Una rete sicura ed efficiente è una rete che attenda che il pesce passi e che convinca il pesce giusto ad entrarvi da solo. Il pesce così si autoseleziona ed il raccolto è senza dubbio sicuramente quello che noi vogliamo che sia.

Non esiste razionalmente nessun pesce che voglia essere catturato. Esiste però una tipologia di pesci che vuole inconsciamente essere salvato dallo squalo e preferisce entrare nella rete piuttosto che essere mangiato dallo squalo.

Dunque il test si chiama di autovalutazione perché il soggetto che si imbatte nel test, lo fa non per gioco ma perché ha, dentro di sé, una pulsione inconscia che gli dice di farlo.

Mettiamoci per un attimo nei panni di un adottato dagli alieni.

Egli, a livello cosciente non sa di essere adottato ma a livello inconscio sa tutto. Vede un test come il nostro ed il suo inconscio gli dà automaticamente l'input di fare il test per portare a livello cosciente la sua situazione da cui lui inconsciamente vuole scappare.

Qui va notato che se il soggetto stesse bene con gli alieni anche non conoscendone la realtà a livello inconscio, non avrebbe nessuno stimolo a fare il test. L'inconscio invece inconsciamente si ribella alla situazione, denunciandone a chiare lettere, l'aspetto oppressivo.

Il soggetto fa il test e poi mi scrive dicendomi...

Ho fatto il test di autovalutazione ma dove sono le risposte per autovalutarsi?

Ed io gli rispondo che lui, facendo il test, si è già autovalutato.

Il soggetto manifesta la sua perplessità ed io gli spiego che se ha avuto bisogno di fare il test qualcosa lo ha spinto a farlo e questo non è casuale ma causale.

Ma allora tutti quelli che fanno il test sono da considerarsi adottati?.

Absolutamente no.

Solo i sani di mente che fanno il test sono da considerarsi adottati.

Uno schizofrenico vero che si identifica dal non avere mediazione con il subconscio, non essendo in grado di mediare i segnali che l'esterno gli comunica, crederà ed a volte perfino spererà di essere addotto dagli alieni per compensare sovente carenza nella sfera dell'affettività.

Nessuno mi considera ma io sono stato prescelto dagli alieni. Ci sentiremo dire in quel caso...

Va detto che il test da solo non è sufficiente per stabilire con esattezza l'appartenenza alla categoria degli addotti. Sarebbe come dire che per un punto passa una sola retta il che non è vero.

Va anche sottolineato come il 90% delle persone che ci hanno inviato il test sono risultate positive al test. Ciò indica come il processo autovalutativo inconscio provocato dall'esistenza stesa del test funzioni egregiamente.

Qualità e quantità delle domande.

Il test è il frutto dell'attento esame di molti addotti. Tali soggetti hanno subito le stesse esperienze negative dalle quali nascono gli stessi sogni, le stesse paure, le stesse descrizioni di ambienti fatti e circostanze, le stesse sensazioni di malessere.

Dopo aver esaminato un centinaio di questi casi abbastanza a fondo ed aver ascoltato le loro storie è nato il primo test che, nella versione originale, aveva solo tredici domande.

A mano a mano che incontravamo più addotti abbiamo modificato il test di volta in volta a seconda delle nostre nuove acquisizioni.

Nella sua forma attuale il test contiene una cinquantina di domande ma verrà sicuramente migliorato in futuro eliminando alcune domande che non sembrano essere interessanti, sostituendole con altre di sicuro miglior impatto emotivo.

Per fare un esempio: Ci eravamo accorti che i soggetti addotti perdevano sempre copiosamente sangue dal naso, quasi sempre dalla narice destra. Ora se questo problema fosse stato frutto di una semplice epistassi, il soggetto non avrebbe fatto molto caso alla domanda in sé ma se la perdita di sangue dal naso fosse stata inconsciamente correlabile dal soggetto ad un episodio di abduction, questo aspetto della questione avrebbe provocato un certo stress inconscio nel rispondere alla domanda.. hai mai perso sangue dal naso?..

Perché mi chiede questo?, cosa c'entra il perdere sangue dal naso?

A livello cosciente il turbamento che uno prova nel rispondere a questa domanda è frutto di una azione inconscia. L'inconscio riconosce in quella domanda una caratteristica del fenomeno di abduction e produce stress il semplice leggere la domanda.

L'inconscio di fronte ad alcune sollecitazioni di questo tipo, comprende che chi ha proposto il test, sta comprendendo che si è nel fenomeno. Tutto a livello inconscio.

A questo punto il soggetto mi contatta e mi dice...candidamente..

Senta: ho fatto il test da lei proposto.. perché non gli dà anche lei una guardata, così tanto per fare?

Ecco , in quel momento il soggetto si è autovalutato da solo! Il suo inconscio si è riconosciuto nel fenomeno ma non solo: ha riconosciuto anche in colui che propone il test, forse, qualcuno che comprende il fenomeno perché ne conosce i parametri.

Quante domande deve avere un test per essere preciso?

I test che tendono a categorizzare le persone, sono di solito lunghi e farraginosi. Si deve rispondere a centinaia di domande come il test detto Minnesota per verificare le turbe psicotiche eventualmente presenti nella mente di un ipotetico paziente.

In realtà le domande sono tante perché non si sa che rete utilizzare per prendere i pesci. Così si calano tutte le reti che hai sperando che in una almeno questi rimangano impigliati.

Noi in realtà pensiamo che il test di categorizzazione migliore che esista, quello perfetto, sia costituito da una sola domanda.

Una domanda alla quale se rispondi sì, sei dentro altrimenti fuori dall'insieme di persone che stiamo cercando di individuare. Un test del genere ancora non esiste perché vorrebbe anche sottolineare come il fenomeno delle abduction fosse totalmente conosciuto in ogni minimo aspetto.

Chi propone test lunghi con tante domande è lontano dall'aver compreso rispetto a chi propone test corti con poche domande.

Un test corto è in grado di centrare il bersaglio con minor numero di colpi dunque chi lavora con test corti conosce più a fondo la materia.

Il Tav ha poche domande, costruite su anni di esperienza e di colloqui con addotti.

Come vanno poste le domande.

In un test qualsiasi di questo tipo, che rappresenta un classico test di tipo proiettivo, non si devono fare allusioni o almeno bisogna cercare di non farle, all'oggetto che il test vuole chiarire. Se un test come questo

volesse stabilire se il soggetto che si sottopone ha mai avuto a che fare con un alieno su questo pianeta, questo vuol dire che il vocabolo alieno, non deve mai essere menzionato.

Quel problema va affrontato nel formulare le domande sempre in modo indiretto.

Esempio:

Hai mai visto un alieno?

Domanda sbagliata

Hai mai sognato esseri non eguali a noi?

Domanda giusta!

Qualità e quantità delle risposte affermative.

Non bisogna credere che la quantità delle risposte affermative sia da mettersi in relazione ad una possibile abduction.

Il numero delle risposte affermative è solo uno dei criteri che vengono utilizzati ma non è e non può essere il solo criterio. Va infatti tenuto presente come il soggetto addotto ha, nella sua memoria, alcuni ricordi vaghi di qualcosa che non riesce a collocare nella sfera del razionale. Questi ricordi sono differenti da addotto ad addotto. Alcuni addotti a livello cosciente potrebbero non avere nessun ricordo. Dunque bisogna valutare sia la componente cosciente che quella inconscia. Il test tende a valutare la componente conscia, con il numero delle risposte positive e la componente inconscia con la qualità di alcune risposte a prescindere dalla loro positività.

Esempio :

Il soggetto che risponde positivamente a tutte le domande è quasi sicuramente addotto ma un soggetto che risponde negativamente a tutte le domande ma che alla domanda:

hai mai perso sangue dal naso?

Risponde:

No: ma una volta ho sognato delle strane creature alte un metro e venti con quattro dita nelle mani ed il pollice opponibile che mi infilavano un bisturi nella narice destra provocandomi un grande dolore, parlandomi nella testa e dicendomi che lo facevano per il mio bene....

Va egualmente considerato al primo livello di indagine come probabile addotto.

Infatti il subconscio del soggetto al limite potrebbe non ricordare nulla a livello cosciente delle sue esperienze con gli alieni ma l'inconscio potrebbe prendere per pretesto una qualsiasi domanda anche che non entra nel contesto del test, per far parlare il soggetto, inconsciamente appunto, e fargli raccontare esperienze che vogliono essere inconsciamente raccontate. Il soggetto vuole inconsciamente essere scoperto. E' come se dicesse all'inquirente

Ti do tutti gli elementi che ho; scopri tu che io sono addotto e dimmelo.. dillo al mio subconscio che ancora non lo sa.

In questi casi limite, la nostra esperienza ha potuto valutare come il TAV sbaglia solo in un senso, cioè tenda a riconoscere tutti gli addotti ma ha non riconoscerne alcuni (circa il due per cento). Il TAV non sbaglia mai in senso opposto cioè non riconosce mai un addotto falso per vero. Inoltre l'addotto che è stato erroneamente giudicato in modo sbagliato come fuori dal problema insiste sempre per un'ulteriore indagine, come se il suo inconscio insistesse per voler risolvere il suo problema. Il soggetto di questo tipo si ripresenta dopo la risposta negativa al TAV dicendo che in realtà ad alcune domande aveva risposto in modo errato e le ripropone in modo corretto. Il soggetto tendeva a ingannare se stesso. Un esempio:

Hai una cicatrice sul piano tibiale sinistro fatta così e così?

Prima risposta: *No!*

Dopo alcuni giorni: *Si in effetti ho controllato e..ehm.. non me ne ero mai accorto ma in realtà.. bhè, c'è una cicatrice che sembra proprio come quella descritta*

Per questo motivo è indispensabile utilizzare più test in entrata che stabiliscano e ricorreggano quello che è stato evinto, in prima istanza, dal TAV.

Accanto al Tav dunque metteremo un test delle Stelle e delle Onde, di cui parleremo fra poche righe ed una prova grafica del soggetto che analizzeremo per verificare come il soggetto analizzato si relazioni con se stesso e con il mondo esterno, con il passato ed il futuro e con la sfera dei sensi quella delle idee. Ma di questo parleremo fra un attimo

MARIT - Multi Action Reactive Interferential Test

Uno degli strumenti essenziali per comprendere la natura del fenomeno *abduction* è sicuramente l'impiego di test proiettivi psicologici.

Questi test, oltre a far comprendere rapidamente lo stato di salute mentale dei soggetti esaminati, aiutano, in tempo reale, a capire se il fenomeno delle abduction (o rapimenti alieni) abbia realmente interessato i soggetti sotto esame.

In questo campo Bud Hopkins ha svolto un lavoro da pioniere con quello che oggi tutti conoscono sotto il nome di TEST DI HIRT.

Quel test veniva utilizzato con i bambini piccoli, da due anni in su, con i quali, ovviamente, altre tecniche di PNL avrebbero potuto non essere applicabili. Un test come quello di Hirt, che è di tipo proiettivo, poteva, infatti, fornire alcuni risultati interessanti.

Il test originale era basato su di un certo numero di carte da gioco che rappresentavano tutti i personaggi della fantasia del bimbo: c'erano le figure della Strega, di Babbo Natale, della Morte Secca, di Batman, del poliziotto di quartiere ed anche il disegno stilizzato di un alieno tipo EBE (Entità Biologica Extraterrestre), comunemente chiamato Grigio dai mass-media.

Al bambino veniva chiesto di denominare tutte le figure e, quando arrivava al Grigio, egli, di solito, forniva risposte emblematiche, del tipo:

Questo è il mio amico che viene a giocare con me di notte, passando attraverso il muro, quando tu, mamma, dormi...

A questo punto potevano scattare analisi più complesse, ma il test aveva già fornito un responso positivo. Il test di Hirt, sebbene semplice, non era applicabile in Italia, ma solo in zone di cultura anglosassone e soprattutto nell'ormai lontano 1980, quando i bambini inglesi ed americani sapevano chi erano Batman od il poliziotto di quartiere.

Bisognava dunque creare un nuovo test, con caratteristiche più moderne e capace di poter essere maneggiato, con un certo successo, anche da parte di culture differenti da quella occidentale-americana



L'idea di base.

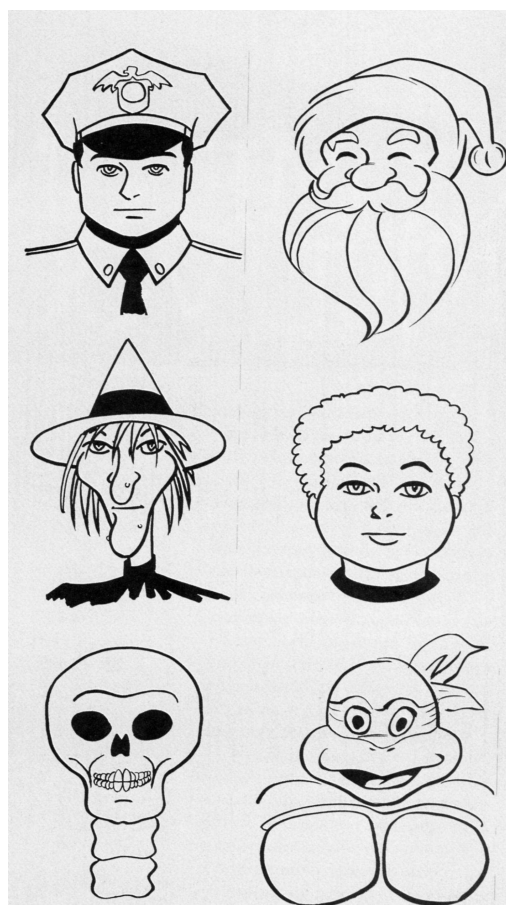
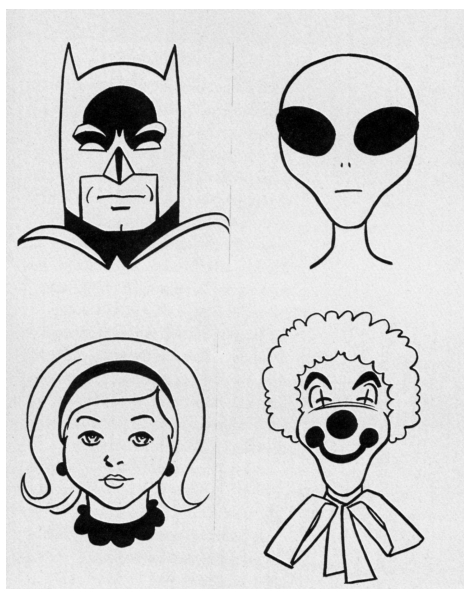
L'idea di base di Hopkins, quella di utilizzare le carte da gioco, pareva interessante e si poteva tentare di creare un gioco interattivo con il bambino, il quale, così, non avrebbe

IL VECCHIO TEST DI HIRT

Quello di Hirt è un test proiettivo, il quale consiste nel far vedere al bambino alcune figure e chiedergli di identificarle.

Immancabilmente, se il soggetto ha subito rapimenti, identifica la figura del Grigio con espressioni del tipo:

“È quello che mi viene a prendere di notte,



avuto l'impressione che, invece, gli si stesse facendo un "terzo grado".

Inoltre, durante l'effettuazione del gioco, si sarebbe potuto applicare al bambino tutto il bagaglio di osservazioni di tipo PNL, ricavandone informazioni di tipo inconscio, sicuramente molto utili.

Durante il gioco con il test, infatti, egli dovrebbe tendere a diminuire la sua interazione con l'adulto che conduce il gioco ed ad aumentare quella con l'oggetto del gioco stesso, facendo emergere i comportamenti inconsci interessanti da evidenziare.

IL TEST NELLA SUA ATTUALE FORMA

Il test nella sua attuale forma è costituito da ben 24 carte da gioco, divise in tre sottogruppi. Il primo sottogruppo contiene immagini, disegnate senza troppi particolari, di personaggi ancora una volta del mondo dei giochi del bambino, ma questi personaggi non solo sono adattabili a tutte le culture dell'intero globo, ma possiedono la caratteristica di essere correlabili ad altrettante figure di alieni che, durante le mie indagini, vengono descritte in ipnosi regressiva da veri addotti adulti. Questa particolarità rende i personaggi delle carte confondibili con personaggi realmente visti dal bambino, ma non consciamente percepiti come reali. Se si tratta di sogni o di fantasie, egli viene portato a fondere, così, strani personaggi del mondo fantastico con altrettanti personaggi insoliti del mondo delle abduction. Sia il primo che il secondo mondo hanno, infatti, un grado di estraneità rispetto a quella che il bambino riconosce come la realtà oggettiva ed egli tenderà, secondo me, ad accomunarne certi aspetti somatici e comportamentali. In assenza di un set di identikit di alieni, il bambino tende sempre a dire alla mamma che ha sognato l'angelo, od il grande insetto od il folletto; realtà vissuta, ma tradotta in forma di fantasia onirica.

Ecco la tabella con i personaggi delle prime otto carte:

Carta da gioco	Alieno corrispondente	Caratteristiche varie
Il Principe e la Principessa	Alieni di tipo Orange, a cinque dita, vestiti con tuta attillata color blu scuro.	La femmina è disegnata in secondo piano, come sempre appare nella descrizione degli addotti, suggerendo una posizione di subordinazione rispetto al maschio.
La Lampadina	Si rifà alla simbologia dell'Essere di Luce.	L'Essere di Luce è la figura aliena più vicina al simbolismo archetipico della luce stessa e le uniche cose luminose che il bambino conosce sono il sole e la lampadina.
Il Folletto	Si tratta della trasfigurazione del Grigio classico. Il fiore che il folletto tiene in mano rievocherà la bacchetta luminosa che dà la scossa elettrica.	È stato disegnato con le stesse mani a quattro dita lunghe e nodose e con lo sguardo tipico delle ricostruzioni fornite dagli addotti adulti.
Il Dinosaurio	Rappresenta il classico richiamo all'alieno Sauroide.	Il disegno mette in risalto l'unghia posteriore degli arti inferiori e l'atteggiamento aggressivo.
Il Dottore	Rappresenta lo stereotipo dell'essere biondo vestito con un camice bianco, senza femmine.	Il disegno mostra volutamente il numero di dita della mano, che dovrebbe essere pari a sei, ed esalta i capelli lunghi e la veste larga.
L'Ape	Vuole richiamare la visione di alieni Insettoidi, a volte descritti dagli addotti come somiglianti a mantidi religiose.	Volutamente non mette l'accento sulla vera forma dell'Insettoide, per evitare troppo forti agganci con la realtà aliena.
Il Mago	È presente sia come vera immagine bidimensionale prodotta da alieni, probabilmente Insettoidi, sia in racconti con forti traslitterazioni della realtà oggettiva e può evocare anche l'alieno ieratico con protuberanza sotto il mento a forma di pseudobarba.	Il mago richiama pure la forma a punta del cranio di particolari esseri descritti in letteratura ed ha la bacchetta magica, che mima, in realtà, lo strumento che ha in dotazione il Grigio per dare la scossa elettrica agli addotti. La barba e le "scapole" pronunciate sono state eliminate dal disegno per non complicare il richiamo degli archetipi fondamentali.
La Rana	Evoca la figura dell'assistente del Sauroide, più basso di statura e con pelle viscida e semitrasparente. Il vestito assomiglia a quello dei militari tedeschi dell'ultimo conflitto mondiale.	Il disegno punta sulla rievocazione della forma delle dita, con polpastrelli arrotondati, e della sensazione archetipica del viscido freddo e traslucido che la rana ricorda.

I DISEGNI SELEZIONATI

I disegni che, dopo lunga meditazione, sono stati realizzati con la collaborazione di Alfredo Winter (Gruppo StarGate Toscana) possono sicuramente essere ancora migliorati, però già ora mostrano dei personaggi presenti nella fantasia del bambino, ma con forti agganci ai personaggi reali che compaiono nelle esperienze di abduction.

Il test, infatti, è corredato di più passaggi che devono essere sviluppati in un preciso ordine cronologico e vuole provocare interferenzialità tra i diversi gruppi di carte, così da creare dei veri e propri insiemi misti di personaggi.

Lo scopo è di verificare se l'inconscio del bambino associa in insiemi, per esempio, tutti i buoni e tutti i cattivi, tutti gli alti e tutti i bassi, tutti quelli con un odore e quelli senza, al fine di appurare se nei vari insiemi entrano i personaggi della fantasia insieme a quelli di una realtà nascosta tra le pieghe dell'inconscio.

Ci si attende, dunque, che il bambino reagisca mettendo il Folletto insieme al Grigio (EBE), l'Insettoide insieme all'Ape, il Sauroide con il Dinosaurio e così via.

Ma tutto ciò non basta.

Esiste una seconda serie di otto carte, colorate con i colori del test di Max Lusher nella sua versione ridotta.

Tali colori, archetipicamente parlando, dovrebbero far emergere, sotto totale governo dell'inconscio, alcune caratteristiche dei personaggi della serie precedente.

Così ci si può aspettare che il bambino associ il colore azzurro all'insieme contenente il Dottore ed il Principe, ma che il verde sia il colore associato al Sauroide.

In realtà si permetterà al bambino di accoppiare ad ogni personaggio fino a tre colori scelti tra i suddetti otto, nel tentativo di costruire una mappa caratteriale dell'alieno così com'è stato recepita dal suo inconscio.

Ad esempio, se il bambino associa al Principe come primo colore l'azzurro, come secondo il giallo e come terzo il verde, si dedurrà che, nella sua fantasia, il Principe viene considerato buono, positivo, attivo e pensatore, con certe precise caratteristiche dettate dall'ordine con cui i colori vengono scelti. Inoltre, se le carte prescelte sono tre, si invita il bambino a collocarle, a piacimento, negli spazi della croce di Pulver, cioè una in alto, un'altra al centro e un'altra ancora in basso, per verificare cosa egli pensi di quella figura che deve descrivere con i colori.

In alto c'è la sfera del pensiero, al centro quella del proprio io ed in basso la sfera dei sensi.

La risposta, del tutto inconsapevole, del bambino dirà cosa l'inconscio del piccolo testimone pensa realmente di un personaggio fantastico, ma anche cosa pensa di un personaggio realmente visto e dimenticato tra le pieghe dell'inconscio.

Le risposte riguardanti i personaggi fantastici serviranno per calibrare il test e per verificare quale indice di credibilità si debba assegnare alle risposte riguardanti le carte che raffigurano i veri alieni.

Dunque è stata creata un'interazione reciproca tra tre insiemi di carte: quelle dei colori di Lusher, quelle di un rinnovato test di tipo HIRT e quelle delle ricostruzioni di alieni realmente visti dagli addetti adulti durante le loro esperienze di *abduction*.

Questi tre insiemi verranno correlazionati, attraverso la mediazione dell'inconscio, mediante un meccanismo di stimolazione che condurrà il bambino a raggruppare le singole immagini, creando nuovi insiemi caratterizzati, però, tutti dal fatto che gli elementi dello stesso insieme devono avere almeno una particolarità in comune.

Esaminiamo un caso pratico:

una volta che il bambino abbia denominato gli elementi del set di carte relative ai personaggi di fantasia e quelli del set di matrice aliena, si procederà a dividerli per categorie e gli si dirà, ad esempio, di mettere tutti i personaggi alti da un lato e quelli bassi dall'altro.

Ci si deve attendere, se il bambino è stato sottoposto ad *abduction*, che egli sappia che il Grigio (EBE) va messo con i piccoli, mentre con gli alti metterà gli alieni Mammiferoidi chiari di capelli.

Anche riguardo alla suddivisione tra buoni e cattivi ci si attenderanno congrue risposte, così come per ciò che riguarda la suddivisione tra coloro che hanno buon odore e quelli che l'hanno cattivo (in quest'ultimo caso il Sauroide e l'EBE dovranno trovarsi nello stesso insieme).

La categorizzazione così provocata provocherà una risposta totalmente inconscia, poiché il bambino non saprà, a livello cosciente, di essere stato addotto, ma il suo inconscio riconoscerà il prototipo alieno e lo categorizzerà secondo le impressioni avute durante l'*abduction*.

L'adulto che conduce il gioco deve eseguire alla lettera le istruzioni, per poter ottenere risposte chiare e non inquinate, ovviamente nel limite del possibile.

Le risposte verranno raccolte nell'apposita scheda allegata, che sarà l'unica cosa da consegnare a chi si occupa di investigare sul caso.

Un attento studio della scheda condurrà a decidere se il piccolo testimone è stato addotto da specie aliene oppure no.

Si può definire Il **MARIT** come un test di **Categorizzazione Indotta (C.I.)**, mediante il quale si forza il soggetto ad utilizzare delle categorie, od insiemi sistemici, nella identificazione inconscia di alcune caratteristiche degli oggetti appartenenti agli insiemi stessi presi in esame.

Ecco, passo dopo passo, le istruzioni per effettuare il test ed inoltre un fac-simile di scheda finale da consegnare, opportunamente compilata, all'inquirente.

MARIT - PROCEDURA PRATICA IN 10 PASSI

1. Chiedere al bambino sottoposto a test di dare un nome a tutti i personaggi, gli animali e le cose del primo set di carte ed annotare il risultato sulla scheda (Colonna 1).
2. Chiedere al bambino di assegnare nomi ai personaggi del terzo set di carte, che contengono gli identikit degli alieni, e chiedergli anche (un personaggio per volta) se li ha mai visti prima. Annotare sulla scheda le risposte (Colonna 2).
3. Mescolare i personaggi delle due serie di carte e spargerli su un tavolo, quindi farli raggruppare in **Buoni, Cattivi ed Indifferenti**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
4. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Alti, Bassi e Normali**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
5. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Profumati, Puzzolenti ed Inodori**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
6. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Amici, Nemici ed Incerti**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda e confrontare i risultati con quelli del passo 3.
7. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Medici, Infermieri ed Estranei**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
8. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Capaci di volare, Incapaci di volare e Dubbi**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
9. Chiedere di assegnare uno qualsiasi degli otto colori a ciascuna delle carte del primo set (Colonna 9). Se il bambino non è convinto della propria scelta potrà effettuare altre due scelte e sulla scheda dovranno essere annotati, in ordine cronologico, sia il risultato della prima scelta sia quelli delle eventuali altre due.
10. Fare altrettanto con il terzo set di carte, quello con gli identikit degli alieni (Colonna 10). Se il bambino non è convinto della propria scelta potrà effettuare altre due scelte e sulla scheda dovranno essere annotati, in ordine cronologico, sia il risultato della prima scelta sia quelli delle eventuali altre due.

NOTE PER IL COMPILATORE

Chi compila e fa effettuare il test deve mantenere un comportamento elastico con il bambino esaminato.

Il test deve sembrare un gioco ed il bambino non deve essere spinto a farlo contro voglia. L'esaminato può effettuare il test completo in più sessioni, oppure eseguire una parte sola del test, ma chi osserva il bambino deve saper trarre utili indicazioni dai suoi atteggiamenti inconsci.

Può capitare che il bambino, di punto in bianco, decida di non effettuare più il test e cambi bruscamente discorso.

Sarà cura dell'esaminatore annotare a che punto del test è stato assunto questo atteggiamento o quale domanda lo abbia provocato.

Il tutto deve sembrare un gioco, nel quale la fantasia non richiede alcuna verifica, da parte dei genitori, riguardo alla realtà degli accadimenti.

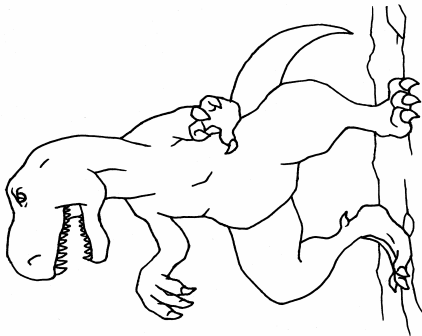
Il bambino tende infatti, in alcuni casi, ad evitare di rispondere come vorrebbe, quando si sta parlando di realtà, perché capisce, in cuor suo, che i genitori potrebbero non credergli. Se, invece, si tratta di racconti fantastici, il bambino non deve dare spiegazioni.

Talvolta potrà dire che una particolare figura non è una fantasia e lui l'ha veramente vista: in questo caso va incoraggiato a raccontare di più.

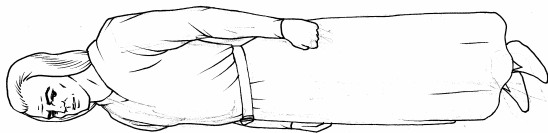
Anche questa reazione deve essere diligentemente annotata negli appositi spazi sulla scheda o su fogli aggiuntivi.



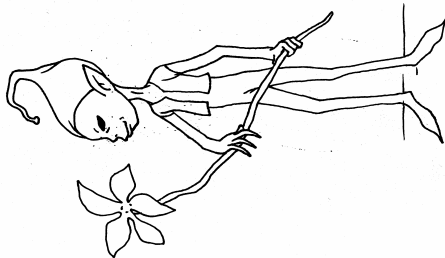
A



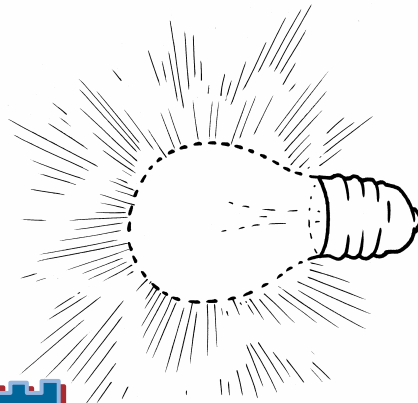
B



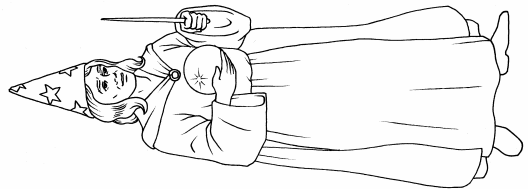
C



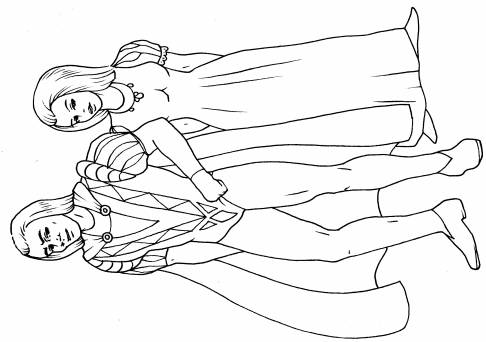
E



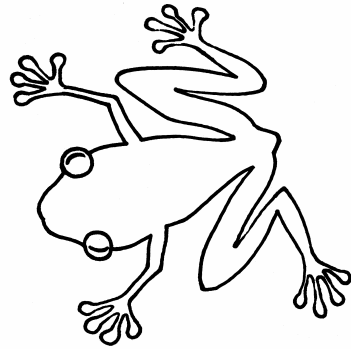
F



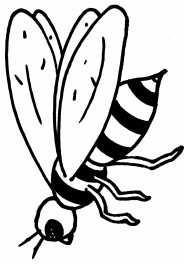
G

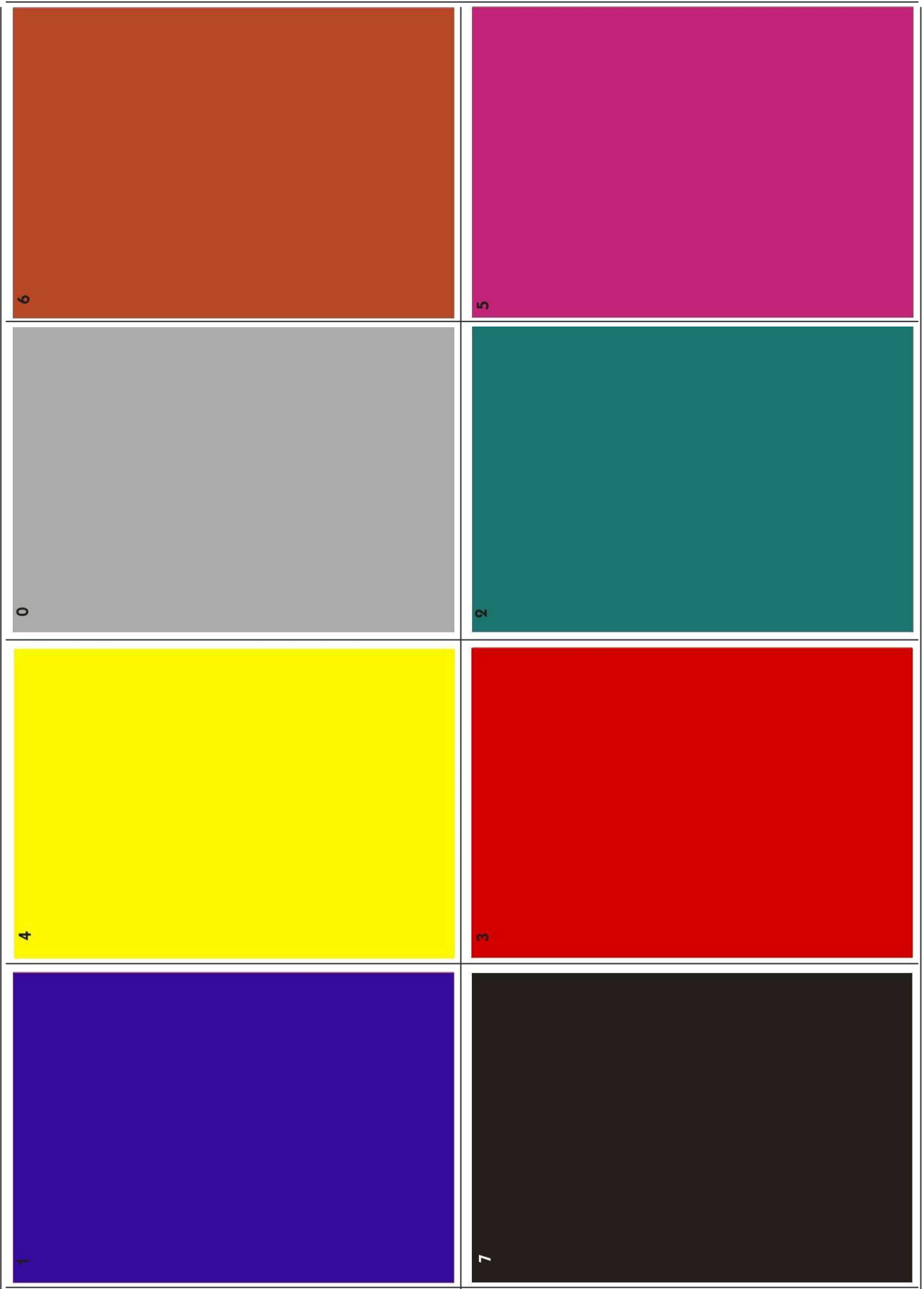


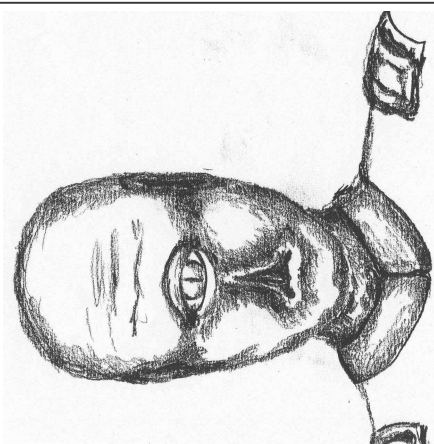
H



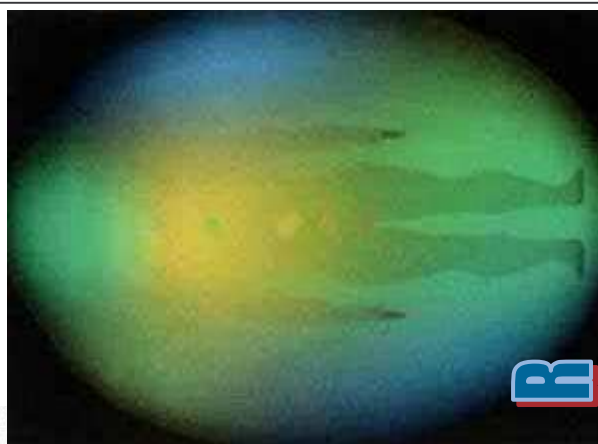
I



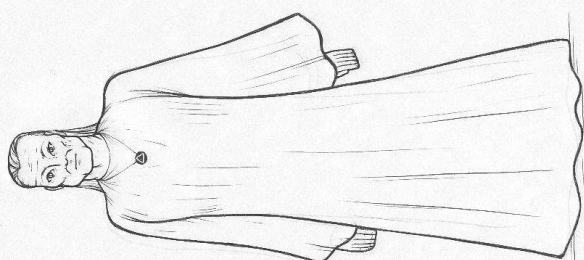




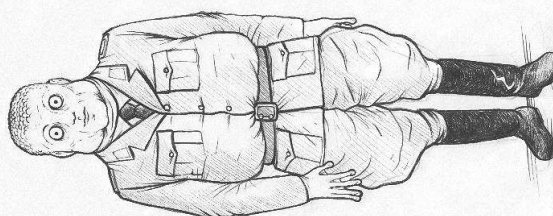
N



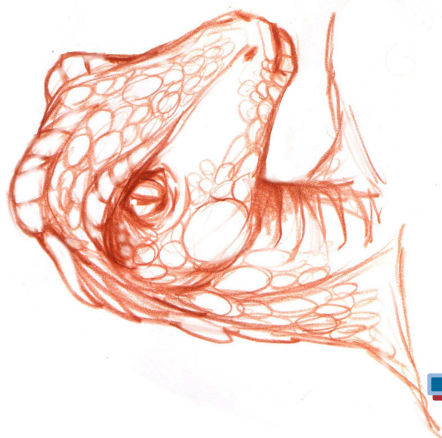
R



M



Q



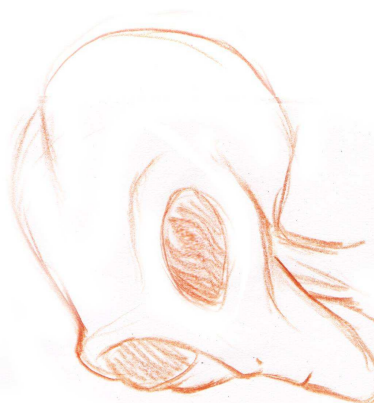
L



P



I



O

Passo numero:	1		2		3 <i>B</i> 3 <i>C</i> 3 <i>I</i>	4 <i>A</i> 4 <i>B</i> 4 <i>N</i>	5 <i>Pr</i> 5 <i>Pu</i> 5 <i>In</i>		
Note:	A		I						
	B		L						
	C		M						
	D		N						
	E		O						
	F		P						
	G		Q						
	H		R						
Passo numero:	6 <i>A</i> 6 <i>N</i> 6 <i>I</i>	7 <i>M</i> 7 <i>I</i> 7 <i>E</i>	8 <i>CV</i> 8 <i>NV</i> 8 <i>D</i>	9	10				
Note:						A		I	
						B		L	
						C		M	
						D		N	
						E		O	
						F		P	
						G		Q	
						H		R	
Nome: _____ Indirizzo: _____ Et�: _____ Sesso: <i>M/F</i> Figlio unico? <i>SI/NO</i>									

Gli Spazi nell'interpretazione della prova grafica secondo Pulver e nel test delle Onde e delle Stelle secondo Lallemant.

In questa sede non possiamo certo descrivere tutti quei passaggi necessari ad una buona interpretazione del test delle stelle e delle onde che stiamo per descrivere e altresì non possiamo indicare quali siano i criteri con cui analizzare una prova grafica dalla quale emergano, senza ombra di dubbi, le personalità del soggetto esaminato, così come non è possibile, data la vastità della materia, comprendere appieno i meccanismi che regolano la programmazione neurolinguistica ed in particolare l'analisi dei movimenti corporei del soggetto esaminato, per identificarne le pulsioni inconse. Ci vorrebbero corsi di settimane e esperienze di anni; ma una cosa la possiamo fare. Dare ad ognuno la chiave di lettura per poter interpretare a livello superficiale, ma abbastanza preciso, tutte queste manifestazioni, presenti nel soggetto da esaminare.

Pulver era un grafologo che nel 1921, studiando la grafia dei bambini delle scuole elementari, propose un modello interpretativo di alcuni segni grafici in base agli spazi che questi segni occupavano.

Questo primo tentativo di razionalizzare i meccanismi inconsci alla base del processo di scrittura si sono rivelati molto più che una semplice interpretazione, su base scientifica e ripetibile in laboratorio ma una grande riscoperta del significato archetipico dei simbolismi umani.

Pulver scopre che l'utilizzo dello spazio grafico non è casuale ma causale. Pulver così relaziona lo spazio grafico con gli stati d'animo di chi scrive o di chi disegna. Una qualsiasi prova grafica come un qualsiasi disegno come una qualsiasi postura corporale diviene così facilmente interpretabile sulla base dell'analisi degli spazi occupati e di quelli "evitati" dal soggetto da esaminare.

Pulver conduce i suoi studi su basi statistiche sull'osservazione.

In seguito, test proiettivi come il disegno dell'albero o lo stesso test grafico della Lallemant sono emanazioni inconse e sovente non comprese della teoria degli spazi di Pulver.

Per esempio se si dice ad un soggetto qualsiasi di disegnare un albero che lo rappresenti, egli disegnerà delle radici, probabilmente un corpo centrale, un tronco ed una serie di rami con o senza foglie. Così facendo ha dato una interpretazione inconsa della sua sfera sensuale, del proprio io e dei propri pensieri senza accorgersene.

Ciò accade, dice Pulver, poiché la parte alta dello spazio rappresenta sempre il mondo dei pensieri, la parte centrale dello spazio grafico il proprio io e la parte bassa, la sfera dei sensi.

Egli si accorse anche che la nostra sinistra rappresentava le regole, il passato, le tradizioni, la famiglia mentre la destra rappresentava il futuro, il contatto con gli altri e così via.

In altre parole, nel gestire gli spazi grafici il nostro inconscio reagiva a stimoli precisi e riconoscibili.

Si scoprì ben presto che per i mancini veri, le cose erano completamente rovesciate e tutto ciò che rappresentava la sinistra era invece rappresentato dagli spazi a destra. Rimaneva invece inalterato il significato di alto e basso.

Per esempio: chi disegnava un albero pieno di radici, dava l'idea di essere ben radicato a terra, con solidi principi legati all'importanza che si dà alle cose materiali.

Altresì, chi disegnava un albero con un tronco esile e preda del vento che lo piegava verso sinistra, comunicava l'impressione di una persona con gravi problemi di comunicabilità, introverso e con poca stima di sé.

L'analisi di un testo grafico scritto di pugno segue le stesse regole della così detta Croce degli spazi di Pulver.

Questo accade perché l'atto scrittorio è un movimento del corpo e come tale è regolato principalmente dalla sfera dell'inconscio e solo lievemente frenato dal subconscio mascheratore. Dunque se un soggetto preferisce indugiare con la penna sulla destra o sulla sinistra vuol dire che preferisce stare nel passato o nel presente oppure rinchiudersi in sé o essere espansivo e così via.

Da queste osservazioni, più di cinquanta anni dopo, prese il via la Programmazione neurolinguistica che osservava i movimenti del corpo e le sue posture dinamiche durante un dialogo fra soggetti. A seconda del messaggio che l'inconscio stava emettendo, il corpo rispondeva con una serie di opportune gestualità, schedabili e di seguito facilmente riconoscibili su altri soggetti. Tutti in parole povere, se spinti dal loro inconscio in una certa direzione, rispondevano egualmente sia con la scrittura che con la postura.

Tenendo presente che non è affatto scontato che il soggetto che abbiamo davanti ci racconti la verità a fonemi, possiamo controllare il movimento del suo corpo, per verificare se esistano distonie tra quello che dice (subconscio) e quello che in realtà pensa (inconscio).

Si comincia a comprendere perché abbiamo tanto insistito sull'utilizzo delle tecniche di programmazione neurolinguistica in questi ultimi anni, nella ricerca sui fenomeni di abduction. Abbiamo un utile strumento per comprendere se il soggetto dice la verità o crede di dire la verità o peggio mente sapendo di mentire.

Dunque ecco perché accanto al test di autovalutazione chiediamo ai nostri soggetti di compilare una prova grafica e corredarla di un disegno di un mare e di un cielo con le stelle.

La prova grafica consiste in un foglio A4 scritto di pugno e firmato di pugno dal soggetto da esaminare: avremo così la possibilità di vedere come il soggetto nello scrivere, si rapporti con gli spazi di Pulver e

stabiliremo che tipo di rapporto ha con il passato con il futuro con sé stesso e con gli altri con le idee e con i sensi, come si considera e che rapporto ha con la verità e le bugie.

Un disegno di un mare con un cielo è una prova grafica che possono fare tutti a prescindere dalla propria età e dalla propria cultura. Si tratta di un test abbastanza sganciato quindi da problemi culturali del soggetto. E' per esempi o utile con i bambini che possiedono una grafia molto indecisa che mostra un carattere spesso in formazione. E' utile per verificare se non si siano date interpretazioni errate alla prova grafica, confermando o smentendo alcuni particolari, è un test proiettivo che da subito un'idea di come un fenomeno esterno possa entrare nella vita dei soggetti esaminati.

In questa sede daremo quattro semplici regole o chiavi di lettura archetipiche che permetteranno a tutti di trarre indicazioni sulla personalità di alcuni soggetti sia che si muovano, sia che scrivano sia che disegnino.

Le tre direzioni degli spazi d Pulver.

Sinistra – destra

Alto-basso

Avanti-indietro

Se uno soggetto non è mancino vero (in questo caso il discorso è totalmente invertito), il rapporto sinistra destra regola l'attivazione del percepire dentro delle sensazioni che sono legate a questi due luoghi.

Rapporto sinistra-destra: la sinistra è il passato, le regole, la famiglia mentre la destra è l'altro, il futuro, il cambiamento.

Chi scrive o disegna a sinistra è introverso, si rifugia nel passato non evolve al futuro. Non siamo qui a trovare le cause del perché questo accada poiché ciò esula in questo contesto dal discorso che dobbiamo portare avanti ma per fare un esempio i soggetti che scrivono piegati sulla sinistra risultano introversi mentre è il contrario per coloro che scrivono piegati sulla destra. Sarà poi compito della grafomeccanica stabilire la quantizzazione di questa introversione con misure accurate. Chi scrive per esempio lontano dai bordi a sinistra è qualcuno che rifugge il passato, la famiglia, con cui ha probabilmente non buoni rapporti. Chi non lascia spazi sulla destra risulta invece al contrario sempre alla ricerca di contatti con altri fino ad essere a volte invasivo degli spazi altrui (coloro che scrivono fino in fondo e poi non vanno a capo ma piegano il rigo su cui scrivono e continuano a scrivere in verticale).

Rapporto alto-basso: tale rapporto indica come ci proponiamo davanti alla sfera dei sensi (basso) e quella del pensiero (alto). Chi scrive con grandi svolazzi nella parte alta della sua scrittura probabilmente ha piacere a rimanere, con la sua penna, in alto e rifugge dal basso. Può essere un grande pensatore o comunque uno che si crede un grande pensatore ma che magari si rivela non possedere capacità manuali e tecniche di gestione dei movimenti del proprio corpo (un grande professore universitario che non sa però avvitarne una lampadina).

Del resto chi indugia con la penna nella parte sottostante il rigo, può manifestare un adattamento alle cose materiali come il denaro, avere un rapporto con il sesso esagerato.

Va ricordato che in questa sede si sostiene che il grafismo altro non è che un modo di mostrare la propria inconscia reazione ad un modello scrittorio imposto alle scuole elementari dove qualunque grafismo inventato dal soggetto scrivente vuole rappresentare il tentativo di reazione ad un modello preimposto dalla scuola stessa.

Se a scuola insegnano a scrivere in un certo modo la lettera "u" minuscola

....partendo con un piccolo trattino dal rigo verso l'alto piegato a destra, poi a costruirsi in basso e poi in alto la buca della lettera "u", che terminerà con un piccolo gancio sulla base del rigo, dove attaccare la prossima lettera.....

Tutto ciò che apparirà differente da questo modello va visto come una reazione al modello stesso. Dunque se la lettera "u" è scritta con un segno grafico che parte da sotto il rigo e va verso l'alto, è evidente che il soggetto ha bisogno di dimostrare che sul rigo non ci vuole stare e vuole invece stare sotto il rigo, nella zona dei sensi ed in questo caso manifestando il proprio amore per il denaro.

Dunque l'interpretazione che si deve fare della scrittura sta nell'andare a vedere in quale zona dello spazio il soggetto vuole trasgredire alla regola.

Rapporto avanti-indietro: Tale rapporto si evince notando come il soggetto preme sul foglio quando scrive. Questo rapporto esprime la profondità del tratto grafico. Più il soggetto va in avanti e cioè preme sul foglio e più non sarà in grado di mentire, ma più scriverà con la penna in modo sottile, più sceglierà una penna con la punta fine per scrivere più avrà tendenza a non manifestare il vero contenuto dei suoi pensieri e delle sue azioni. Chi è deciso scrive in modo calcato mentre l'indeciso nel dire e non dire, scrive flebilmente.

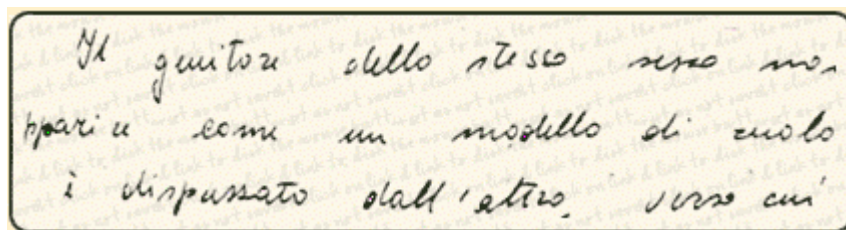
Gli addotti scrivevano sicuramente in modo del tutto diverso l'uno dall'altro, manifestando con grande forza, a livello inconscio, il loro vero IO. Nessuno di loro appariva essere di carattere debole, ma tutti possedevano una forte personalità, spesso caratterizzata da scarsa spiritualità e con segni di materialità piuttosto evidenti. Quindi tutto il contrario di quanto ci si sarebbe potuto attendere da un'interpretazione del fenomeno basata su di una filosofia stile new-age. Ci si trova frequentemente ad avere a che fare con persone che amano i

soldi e la carnalità della vita, senza affatto ritenere di essere degli eletti da un dio tecnologico né, tanto meno, di poter essere definiti degli esseri superiori o, comunque, in qualche modo dei prescelti dagli alieni.

Tutti evidenziavano forte pressione sul foglio, dimostrando una propensione piuttosto elevata, talvolta esagerata, verso l'incapacità di mentire; nessuno di loro era caratterizzato da capacità mediatrici e nessuno di loro avrebbe mai potuto fare il politico. Si trattava di persone indipendenti, fundamentalmente convinte del fatto che esista qualcos'altro oltre i valori che di solito vengono insegnati quando si è piccoli. Questo qualcos'altro poteva essersi manifestato sotto varie forme, ma era una nota costante l'idea che le religioni, così come sono presentate, non fossero proprio la panacea per l'anima.

Così ecco comparire il primo segno grafico interessante (alcuni degli esempi sono stati prelevati dal sito http://www.erbasacra.com/aree_tematiche/grafologia/approfondimenti.htm):

Gli occhielli delle "o" aperti a sinistra

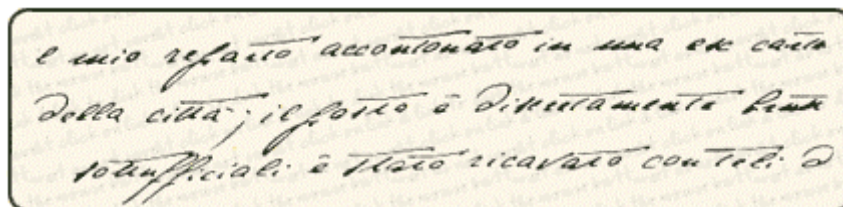


Secondo alcuni grafologi questa *costellazione* sarebbe tipica di coloro i quali possiedono senso della religiosità e del misticismo, ma anche tendenza all'esoterismo, senso dell'apertura verso cose dimenticate, verso un'identità umana che deve essere rivista e che deve rifarsi non al futuro, bensì al passato, da cui si debbono recuperare dimenticate esperienze umane. Dai colloqui con loro emergeva, nella quasi totalità dei casi, un atteggiamento contrario alla chiesa cattolica ed al cattolicesimo in genere, anche se con aperture verso la cristianità.

In tutti i casi la persona era più disponibile ad accettare una filosofia di vita, com'è il Buddismo, piuttosto che la serie di dogmi e regole meccaniche dettata da un cattolicesimo da inquisizione che oggi va di moda in certi ambienti del nostro paese.

Ma ecco presentarsi una seconda satellite:

La scrittura staccata o finta staccata di lettera



In generale le lettere che compongono le singole parole sono attaccate l'una all'altra, a meno che ciò sia reso impossibile dal modello grafico: ad esempio è impossibile, a rigore, attaccare una "t" alla lettera seguente, poiché il trattino orizzontale della "t", se presente, obbliga lo scrivente a staccare la penna dal foglio.

La scrittura nella quale, all'interno di una singola parola, molte lettere siano staccate tra di loro, indica una particolare situazione psicologica dello scrivente.

Procedere da sinistra verso destra mentre si traccia una parola significa, infatti, procedere secondo la freccia del tempo (almeno per le civiltà non arabico-orientali).

La parte centrale della grafia rappresenta il proprio IO, "come ci si sente con noi stessi", e lo staccato di lettera indica semplicemente che lo scrivente, mentre disegna una lettera, non sa chi egli sarà nell'attimo successivo.

In altre parole chi scrive "staccato di lettera", presenta delle difficoltà riguardo alla propria identità, nel senso che tenta continuamente di comprendere chi egli sia davvero.

Uno schizofrenico tende a scrivere staccato di lettera, ma nella sua grafia si può facilmente notare una serie di altre satelliti che sono, invece, completamente assenti nella grafia degli addotti: un classico esempio è la scrittura stentata (nella quale lo scrivente cambia in continuazione la direzione della penna e la pressione sul foglio, anche quando queste azioni escono dal modello grafico standard), accompagnata da satelliti come la scrittura confusa e poco leggibile, la confusione negli spazi, le aste delle "t" che si manifestano con grande variabilità nella lunghezza e spesso sono arrotondate su se stesse od allungate a dismisura verso l'alto.

La scrittura staccata di lettera si accorda bene con la presenza, nella mente dell'addotto, di memorie aliene, di memorie di *carrier* e di coscienze di entità quali *anima*, *spirito* e *mente* che manifestano continuamente la loro velata presenza, così come ho già avuto modo di scrivere.

Gli addotti, infatti, alla domanda del test:

Avete mai pensato di non essere figli dei vostri genitori?

oppure alla domanda:

Avete mai pensato di provenire da un altro pianeta?

oppure ancora:

Avete ricordi di vite passate?

Rispondono sempre affermativamente.

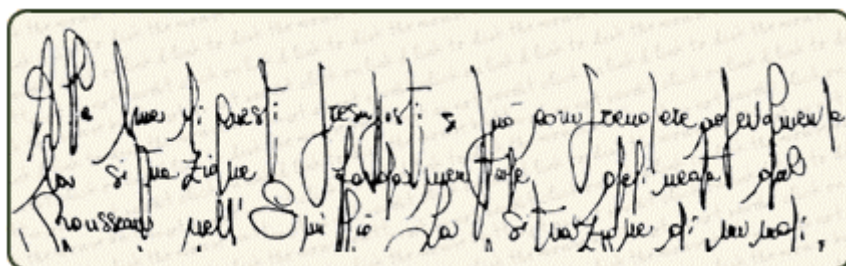
In molti casi essi scrivono con una grafia definita "finto attaccato di lettera", che deve essere esaminata con l'ausilio di una lente di ingrandimento, per mettere in evidenza piccoli e quasi impercettibili stacchi della penna tra una lettera e l'altra, all'interno della stessa parola.

Gli scriventi si rendono inconsciamente conto di scrivere in questo modo e così tendono, a reagire producendo, con una certa frequenza, invenzioni grafiche consistenti nell'introduzione di attacchi tra lettere laddove sarebbe impossibile avere un attacco di lettera.

Alcuni scrivono in stampatello, poiché in tal modo è impossibile attaccare le lettere le une alle altre. Da un punto di vista prettamente grafologico, la scrittura in stampatello viene interpretata come volontà di non scoprire sé stessi mediante l'utilizzazione di un modello grafico comune, ma anonimo, in modo da evitare di poter essere riconosciuti per quello che in realtà si è.

Ed ecco una terza satellite:

Gli allunghi inferiori sovrapposti agli allunghi superiori del rigo sottostante



Anche se più rara, questa satellite prevede che si scriva in modo tale da sovrapporre l'una all'altra le righe, rendendo la lettura più difficile.

Da un punto di vista grafico ciò indica sempre la presenza di un grave disagio, la cui causa sembra essere attribuibile a confusione tra il fare ed il pensare, o meglio, in questo caso, "tra l'aver pensato e l'aver fatto".

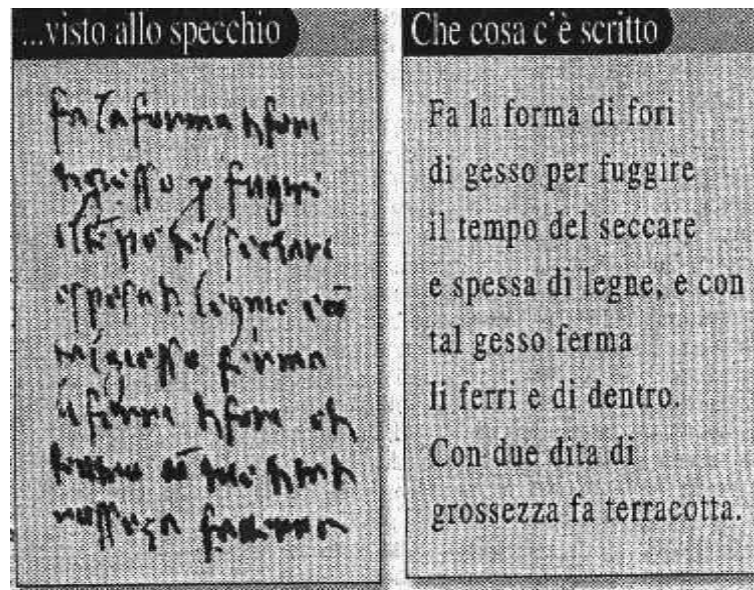
Lo scrivente non appare capace, a livello cosciente, di decidere se ciò che egli ritiene un sogno lo sia stato veramente e non sa se ha veramente fatto, oppure solamente pensato (cioè sognato), le azioni che crede di aver compiuto durante un'esperienza di *abduction*.

Tale indecisione è assolutamente in accordo con l'esperienza stessa di *abduction*, nella quale l'inconscio sa cos'è davvero successo, mentre il subconscio sospetta soltanto che sia successo qualcosa, ma non può mediare i segnali emessi dall'inconscio, perché questi, in condizioni normali, non sono fruibili da parte del cosciente.

La satellite aliena:

La scrittura speculare (<http://xoomer.virgilio.it/pwvbo/speculare.htm>).

La stragrande maggioranza degli addotti è in grado di scrivere in modo speculare, come faceva Leonardo da Vinci, ovvero di scrivere da destra verso sinistra con le lettere disegnate al contrario, in modo che la scrittura debba essere vista allo specchio per poter essere letta in modo tradizionale.



Questa interessante caratteristica non è legata a disfunzioni dei soggetti presi in esame e nemmeno a malfunzionamento dei collegamenti tra i lobi destro e sinistro del cervello.

Infatti il test di Stroop, che serve per mettere in evidenza proprio questi malfunzionamenti bioorganici, viene superato con facilità da tutti gli addotti, compresi i mancini puri.

Tra i casi analizzati ho, invece, notato una certa percentuale di mancinismo frenato.

Il mancino frenato diventava, col tempo, ambidestritismo, poiché il mancino veniva comunque forzato, in età scolare, all'uso della destra da insegnanti di un certo tipo e di una certa generazione. Oggi che il mancino non viene più forzatamente corretto, si nota un notevole aumento di questa caratteristica rispetto al passato, come se essa, presente anche molto tempo addietro nella stessa percentuale, fosse stata messa in evidenza, una volta eliminato il mascheramento imposto da una società antiquata ed ignorante, nella quale l'uso della mano sinistra veniva addirittura attribuita alla parentela con il diavolo.

Cosa pensa la grafologia della scrittura speculare?

Leonardo da Vinci, secondo certi studi, presenta una delle caratteristiche della dislessia, quella, cioè, di considerare la parola scritta come "un insieme", una "figura", che lui riproduceva in maniera "speculare", con una inversione dello spazio grafico, ma con un gesto fisiologicamente naturale per un mancino. Lo studio e l'impegno - come Leonardo dimostra - (e la necessaria riabilitazione fonologica) confortano la sdrammatizzazione del disagio dislessico, ricordando che non soltanto Leonardo da Vinci, ma anche Thomas Edison, Albert Einstein, Winston Churchill e Walt Disney erano dislessici.

Io ritengo, invece, che le cose debbano essere interpretate in modo assai differente.

Il test di Stroop (<http://faculty.washington.edu/chudler/words.html>) mette, infatti, in evidenza come le parole siano riconosciute dal lobo destro, mentre i colori dal sinistro.

Se gli addotti vedessero la scrittura come un disegno, non sarebbero in grado di affrontare con successo il test nel quale si richiede di pronunciare il nome del colore con il quale sono stampati i caratteri di una parola che indica un colore del tutto diverso da quello delle proprie lettere componenti. Si chiede al soggetto sotto test di osservare la parola "verde" scritta, ad esempio, in colore "blu", pronunciando ad alta voce "blu": un dislessico direbbe "verde", oppure non saprebbe cosa dire.

La presenza, nella mente degli addotti, di una zona di memoria ad accesso negato, alla quale si riesce ad accedere mediante l'applicazione di metodi ipnotici, fa emergere contenuti esperienziali di vite aliene. Da essi si deduce che una particolare popolazione aliena avrebbe collocato la mente di un proprio membro, i suoi ricordi, le sue esperienze nel cervello dell'addotto, appunto nella zona ad accesso negato.

In quella parte di cervello esiste la capacità di scrivere in una grafia che si traccia da destra verso sinistra e quando, per caso, si apre qualche accesso casuale a quella zona del cervello, l'addotto diventa capace di scrivere da destra verso sinistra, mentre la sua coscienza mantiene salda l'idea della scrittura tracciata da sinistra a destra.

Ne deriva un tentativo di mediazione che capovolge l'andamento della scrittura stessa e, nel caso in cui non si tratti di scrittura aliena, bensì di quella propria abituale, il cervello dell'addotto la reinterpreta in forma speculare.

La satellite del tempo in cui viviamo:

Le intozzature di secondo tipo

Con questo nome vengono indicate delle piccole zone nelle quali l'inchiostro diventa più spesso, collocate nella parte alta di tutti gli occhielli presenti. Si tratta di un punto in cui lo scrivete, nel tracciare l'occhiello, si è soffermato un attimo in più. Il soffermarsi della penna produce una maggior affluenza d'inchiostro in quel punto, che appare ingrossato come un "leggero puntino".

I principali grafologi italiani sono d'accordo nel definire questa intozzatura come "di secondo tipo" e la attribuiscono a propensione per lo stress emotivo (che produce nevrosi - nda). Chi è sotto stress, o comunque è particolarmente portato alla nevrosi, mostra, nella propria grafia, questo tipo di segno.

Si tratta di un segnale non particolarmente identificativo, perché negli ultimi anni le grafie che ho analizzato mostravano questo tipo di satellite in percentuale elevata; evidentemente esso è dovuto anche, eufemisticamente parlando, al cosiddetto "logorio della vita moderna", ma probabilmente manifesta un più ampio senso di un disagio interiore, sia sociale che di fondo.

Da un punto di vista gestuale, colui che sta tracciando un occhiello, oppure sta tracciando il tratto superiore di ritorno della lettera "elle", tornando indietro nello spazio e quindi, archetipicamente, pure nel tempo, si blocca, come se non volesse guardarsi indietro, come se qualcuno gli dicesse che indietro non si torna, come se pensasse:

"Ormai il passato è andato e non ho tempo di riflettere".

Per questo soggetto non si deve tornare indietro a sindacare come si è vissuto il passato, perché ciò produce nevrosi.

Non si può escludere che, nel caso delle grafie degli adottati, questa caratteristica scaturisca da due pulsioni contrastanti.

La prima è che dentro di loro qualcosa li spinga ad indagare cosa sia in realtà successo durante le *abduction* non risolte a livello conscio; la seconda è il desiderio di sfuggire all'idea stessa che le *abduction* facciano realmente parte del proprio passato.

Il Test della Lallemant.

L'autrice di questo test il cui vero nome è SWT (Star Wave TEST), (Il Test stelle e onde , Ursula Avé-Lallemant, Otium Ac Negotium, Salerno 1995) si interpreta con le stesse identiche regole della prova grafica. Essendo la Lallemant una psicologa di origine grafologa.

Il test deve essere chiesto come un normale disegno, in formato A4. Il soggetto è, nel nostro caso (Lallemant obbliga i soggetti a disegnare sul foglio che ha il lato più lungo orizzontale a chi scrive) assolutamente libero di orientare il foglio come vuole.

Il test può essere fatto usando i colori o meno. Il test ha una sua validità anche se effettuato lavorando al computer perché esistono differenti metodologie per identificarne i parametri importanti. Se si avesse a disposizione solo ed esclusivamente quel test allora sarebbe opportuno far effettuare il test a mano e su un foglio di carta per verificare il tipo di tratto grafico proprio del soggetto. Avendo però questi dati già a disposizione dal test della scrittura è possibile far effettuare il test anche con un normale computer ed un programma di elaborazione per disegni. Infatti cosa è importante nel test?

La disposizione archetipica degli spazi!

Anche qui si dà la massima importanza ai seguenti aspetti:

- Rapporto fra mare e cielo
- Larghezza della zona tra mare e cielo
- Posizione degli oggetti nel disegno: stelle, altre cose, luna e sole
- Numero degli oggetti presenti (stelle)
- Forma delle stelle e dei pianeti
- Forma delle onde e verso di scorrimento
- Assenza o presenza di terre emerse e loro eventuale collocazione all'interno dello spazio grafico
- Colori eventualmente utilizzati

In parole più precise, il rapporto fra mare e cielo indica ancora una volta il rapporto tra la sfera e sensi e la sfera del pensiero. In questo test non trova collocazione la sfera del proprio IO. Il soggetto che effettua il test se ne accorge inconsciamente e tende a disegnare un pianeta più grosso in cielo, ce lo rappresenti: il sole o la luna. La maggior parte degli uomini tende a disegnare un sole dove la donna disegna una luna. Questo rappresenta proprio un aspetto archetipico quasi junghiano, di come la donna veda se stessa come Lilith, la parte femminile dell'Universo.

Va notato come chi disegna la luna può disegnarla o coperta da nubi o solo una parte in luce mostrando che qualcosa di sé non è chiaro, non è noto è in ombra. L'adottato femmina se disegna la luna, la fa sempre inesorabilmente in questo modo.

Disegnare un cielo notturno o diurno è importante perché rappresenta l'idealizzazione del come siamo. Di giorno le cose sono chiare ma nella notte, esiste il mistero del buio.

La maggior parte degli addotti tende a disegnare cieli notturni.

Il sole diurno invece viene di solito offuscato da qualche nube di passaggio a dimostrare ancora una volta l'incapacità di vedersi totalmente come si è. Esiste una parte di noi che non conosciamo.

Inoltre per quanto riguarda il disegno della luna dobbiamo precisare che quando essa non è intera, possiede una gobba posta a destra od a sinistra dell'osservatore. La parte in ombra è la più interessante. Sarà quella a destra e cioè il futuro indeterminato o quella a sinistra, il passato non ricordato? Molti addotti manifestano in questo modo o la paura di cosa capiterà loro in futuro e di come le abduction si evolveranno o manifestano nella loro memoria dei veri e propri missing time in cui non sanno cosa sia successo.

I due astri possono essere posti a sinistra o a destra nel disegno e questo, come per le stelle, indica il rapporto tra estroversione ed introversione come nella prova grafica normale.

A volte esiste la mancanza di una stella principale e di stelle secondarie. Ed in questo caso il soggetto manifesta l'incapacità di sapere identificarsi; in parole povere non sa chi in realtà lui sia.

A volte le stelle sono distanti dalla stella principale ed a volte gli stanno addosso.

Le stelle sono poste nella sfera dei pensieri e rappresentano proprio quelli. Un soggetto accerchiato dai propri pensieri e non in armonia con essi è un caso abbastanza tipico dei test che ritroviamo fra gli addotti. Tutte le stelle sono a sinistra mentre il sole è a destra?. Si vogliono tenere lontani i pensieri e emarginarli nel passato. L'addotto di questo tipo pensa inconsciamente che gli alieni siano incubi del passato e che nel futuro non ci saranno.

Sovente ci sono delle terre emerse. Queste rappresentano, a seconda di dove siano disegnate, differenti cose. Ai lati o in basso nel disegno, sono la sfera dei sensi che marcatamente è poco evoluta. L'isola disegnata in mezzo al mare con un edificio od una palma al centro altri non è che la risposta di un soggetto isolato dal mondo esterno che si vede come un unico atollo in mare.

Il 90% dei soggetti descrive il mare come se si vedesse dalla costa, anche se a volte, la costa non viene disegnata. In rari casi il soggetto disegna il mare come se si vedesse dal mare, verso la costa che disegna con i monti nel mezzo del disegno ed in alto il cielo.

E' come se il disegno dicesse..... *io vedo me da fuori*.

Questo tipo di disegno dovrebbe essere in grado di indicarci grandi capacità introspettive e di distacco dal proprio sé e questo potrebbe essere anche dovuto al sentirsi staccati da parti di sé, come se si fosse in mezzo all'acqua dove il corpo (la terra) è lontana.

Una completa interpretazione del test può essere fatta anche lavorando con gli altri test che noi proponiamo. Più test devono fornire gli stessi risultati altrimenti qualcosa è stato mal interpretato.

Alcuni soggetti mettono addirittura piccole astronavi avvolte da nuvole che oscurano il sole o la luna in parte a identificare quelle cose come nascondenti a se stessi il proprio IO.

Nell'interpretazione dei test grafici non va mai dimenticato l'aspetto d'insieme.

Un noto grafologo Franz Benedichter sostiene a ragione che infine è la sensazione che il disegno dà nella sua complessità a mettervi sulla strada di una giusta interpretazione.

Bisogna a questo punto chiederci due cose. La prima è perché gli spazi di Pulver funzionano e la seconda è, cosa voleva dire Benedichter.

Le due domande hanno una sola risposta. Né Pulver né Benedichter, si sono resi conto di lavorare con il simbolismo degli archetipi. Tale simbolismo è alla base delle tecniche di programmazione neurolinguistica ed anche del test della Lallemant ovviamente, così come è alla base del funzionamento del test dei colori di Max Lusher o del più famoso ma anche più farraginoso test di Roshack (il test conosciuto comunemente con il nome -Test delle macchie d'inchiostro-).

Per comprendere a fondo il meccanismo archetipico della comprensione dell'Universo vi rimando all'ultimo capitolo di questo breve trattato anche se di archetipi ancora dovremo parlare.

ANALISI INIZIALE DEL PROBLEMA ADDOTTI

Gli addotti si presentano con la sindrome che ho già definito con l'acronimo SDA ed il compito di chi si occupa di loro è costituito da una serie di obiettivi da raggiungere:

- Stabilizzare psichicamente l'addotto.
- Fargli analizzare i suoi ricordi virtuali.
- Fargli ricordare ciò che apparentemente non è presente nel suo cervello, ma che fa invece parte di un suo reale vissuto.
- Insegnargli a distinguere la Mappa dal Territorio.
- Fornirgli gli strumenti per capire perché l'*abduction* accade.
- Fornirgli gli strumenti per difendersi.

Il compito è assolutamente ambizioso, ma la strada è praticabile per chi conosce bene il funzionamento del cervello-computer.

Le tecniche di PNL che ho elaborato sono strutturalmente semplici e sono state perfezionate nel corso delle indagini svolte in un arco di circa diciassette anni.

I risultati sono eclatanti e molto incoraggianti e varrebbe la pena che, anche a livello psicologico, fossero presi in considerazione dagli addetti al settore, che oggi appaiono decisamente sprovveduti riguardo alle tecniche qui descritte.

Le procedure da me utilizzate possono essere totalmente esenti da pratiche di natura ipnotica "in senso lato". Dico "in senso lato", perché bisogna tener conto del fatto che, almeno nella maggior parte dei casi, pure quando andiamo al cinema siamo sotto ipnosi, anche se in modo non profondo.

Quando instauriamo un rapporto con qualcuno che si è rivolto a noi per capire se è addotto oppure no, dobbiamo subito stabilire le regole del rapporto.

Chi conduce sedute di PNL è, e dev'essere, quello che comanda, in un rapporto in cui le parti sono chiare: chi comanda è l'operatore!

Il comando viene, però, sancito attraverso il cosiddetto *rapport*, come dicono gli anglosassoni, attraverso precise analisi comportamentali.

In questa prima fase è "come ci si muove" a garantire il successo dell'operazione.

Il movimento del nostro corpo viene infatti letto in background dall'inconscio di chi ci sta davanti, il quale reinterpreta in senso archetipico, tutti i segnali che noi gli mandiamo (*output* per noi, *input* per lui). Se siamo disonesti con lui e vogliamo fargli credere che noi siamo bravi a risolvergli i problemi, mentre in realtà il nostro inconscio sa perfettamente che non saremo all'altezza di compiere il miracolo, il nostro corpo darà segni dissonanti con il significato delle nostre parole. Il soggetto davanti a noi capirà, inconsciamente, che non siamo all'altezza e, sempre inconsciamente, non ci cederà mai lo scettro del comando.

La conseguenza è che il rapporto con l'addotto dev'essere basato sull'onestà: non è assolutamente possibile ingannarlo.

Il cosciente può essere abbindolato, ma non certamente l'Inconscio, il Super Io dell'addotto. Se si tentasse di ingannarlo, non sarebbe possibile instaurare quel rapporto profondo che è assolutamente necessario, invece, per ottenere l'ipnosi.

Dunque, per dirla con le parole dei massimi esperti di ipnologia, non esiste una persona che non si può ipnotizzare, ma esiste un cattivo ipnologo. Il cattivo ipnologo è colui che non è capace di instaurare il corretto rapporto con la persona da esaminare.

Si comprende che le precedenti affermazioni fanno crollare il pregiudizio popolare che vede l'ipnosi come uno strumento di prevaricazione: non si può prevaricare nessuno, se questi, nel suo intimo, non vuol essere prevaricato.

Che l'ipnosi sia qualcosa di estremamente invasivo è totalmente falso, poiché l'invasività è correlata alla volontà del soggetto da esaminare e non a quella di chi opera su di lui.

ALLA RICERCA DELL'ÀNCORA GIUSTA

Durante il primo colloquio avremo modo di sederci davanti al soggetto, un po' di lato: ciò lo indurrà a non vederci come un prevaricatore della volontà, cosa che accadrebbe se noi lo guardassimo fisso negli occhi, costringendolo ad abbassarli in segno di sudditanza nei nostri confronti.

La sudditanza non deve essere guadagnata con la forza, ma con la fiducia.

La posizione, lievemente di lato, permetterà al soggetto di dirigere liberamente lo sguardo davanti a sé, senza incontrare lo sguardo dell'operatore, il quale potrebbe, in qualche modo, produrre influenze indesiderate. La posizione occupata dall'operatore permette, inoltre, di notare il movimento dei bulbi oculari del soggetto con più facilità e meno invasività.

Il ricalco (di cui parlerò in seguito) condotto da questa posizione sui movimenti del corpo del soggetto sarà sempre ben visibile dal soggetto stesso, ma meno pressante ed invasivo, perché condotto lateralmente.

Dobbiamo assolutamente mostrare un atteggiamento che metta in evidenza la nostra calma nell'affrontare il problema. Parliamo, così, di altro. Il soggetto si attende che noi scrutiamo nella sua mente ed è in ansia per questo: bene, noi lo deluderemo subito.

Parleremo, con fare distratto, del tempo e del lavoro da fare e lo faremo parlare del più e del meno.

Di solito, dopo una decina di minuti, vedendo che non accade niente d'importante, il soggetto tende a rilassare il suo corpo e si mette in una più comoda posizione di attesa.

A questo punto diremo:

Bene ora descrivimi quella volta in cui....

Oppure:

Perché non mi parli di quel sogno di cui mi hai scritto?...

A questo punto il soggetto deve essere portato ad agganciare un ricordo che si rifaccia alla sua presunta esperienza ufologica. Per ottenere questo risultato abbiamo bisogno di un punto di partenza sicuro, che abbia a che fare il più possibile con il mondo della Mappa del Territorio, quale espressione della fotografia del Territorio stesso.

Tutti i soggetti analizzati hanno sicuramente un episodio che può essere utilizzato come aggancio (in PNL questo aggancio viene definito *àncora*).

Tanto per citare qualche esempio molti ricordano d'aver visto un UFO durante la loro vita, a volte molto da vicino, ma non ricordano come il fenomeno sia terminato. Non danno peso alla cosa fino al momento in cui l'operatore non fa loro notare questa stranezza.

Mentre gli si fa notare ciò, si scopre che il soggetto va, nel suo cervello, all'affannosa ricerca della parte rimanente del ricordo, che invece non sembra essere presente. Mentre compie la ricerca, egli tende a muovere i bulbi oculari ed, a seconda della posizione assunta da questi, avremo di fronte un quadro immediato che mostra come i ricordi siano stati catalogati e se questi ricordi siano reali o fantastici, cioè veri o creati in quel momento ed elaborati lì per lì.

Questo *modus operandi* prende il nome di "Schema VAK" e tra breve esporrò il suo funzionamento.

A volte non esiste il suddetto tipo di ricordo, ma c'è traccia di una sensazione che qualche cosa non sia andata proprio come la si ricorda; altre volte, invece, esiste solo "l'idea" di aver sognato un UFO.

L'operatore deve conoscere a menadito la casistica ufologica e deve essere in grado di stabilire se il contenuto del ricordo (o del sogno) può ripresentare la descrizione del Territorio realmente vissuto. Per esempio, se un soggetto racconta di aver sognato un UFO a forma di piatto rovesciato, il quale, mentre volava sulla sua testa, di scatto si è inclinato di novanta gradi, si deve essere in grado di capire che questo comportamento è normale per gli UFO e ciò potrebbe portare a concludere che l'episodio rappresenta una traslitterazione, una reinterpretazione in fase onirica di qualcosa di realmente accaduto.

Mentre il soggetto racconta ciò che ricorda, si guarderà il movimento dei suoi bulbi oculari, per verificare se si orientino verso la destra o verso sinistra dell'operatore (per il soggetto, ovviamente, vale il contrario). Se viene raccontato un sogno, ma gli occhi tendono a muoversi verso la destra dell'operatore questo vuol dire che la zona di memoria del cervello utilizzata è quella del realmente vissuto e non l'altra, quella dell'immaginato.

È strano, infatti, che un ricordo venga definito sogno e poi se ne vadano a cercare i particolari nell'ambito del realmente vissuto. Questo risultato dell'indagine preliminare porta inevitabilmente a concludere che il soggetto crede di aver sognato, ma ha vissuto realmente, e senza possibilità d'errore, l'evento ufologico che ricorda come un sogno.

Abbiamo trovato l'*àncora* che rappresenta il punto di partenza dell'indagine ed il primo passo per far riacquisire coscienza di un ricordo mancante.

IL MODELLO "VAK"

Una delle più importanti scoperte della PNL riguarda proprio il movimento dei bulbi oculari in relazione alle zone del cervello che vengono messe in funzione. Si tratta di una constatazione (stimolo-risposta) che oggi si può verificare con l'uso di tecniche strumentali quali il poligrafo o la PET (Positron Emission Thomography), ma che la PNL conosceva già da vent'anni.

Bandler e Grinder scoprirono ed analizzarono per primi questo modello comportamentale del tutto inconscio, studiando i filmati delle sedute di terapia di Erickson. Ad ogni domanda che il terapeuta poneva al soggetto, quest'ultimo, prima di rispondere, orientava i bulbi oculari in una certa direzione. Si scoprì, così, che esistono ben otto posizioni classiche dei bulbi oculari, in relazione con tre tipi di percezione.

Quando ho parlato degli *input* ai quali il soggetto può essere sottoposto, non ho detto che essi si possono dividere in tre categorie, a seconda del modo di funzionamento dell'hardware a disposizione. Infatti non tutti gli uomini sono uguali tra di loro: alcuni, per esempio, ricordano e capiscono meglio le immagini, altri i suoni, altri ancora le percezioni tattili.

Pertanto esistono tre canali di entrata e di elaborazione del cervello, che sono di tipo Visivo (V), Auditivo (A) o Cinestesico (K).

L'identificazione del canale preferenziale del soggetto aiuta anche a stabilire la modalità di "ricalco" più opportuna al fine di aumentare la profondità del rapporto con lui.

Se siamo davanti ad un soggetto che, come canale d'entrata, utilizza principalmente quello Visuale, dovremo parlargli usando termini come *"Vedi questo"*, *"Osserva quest'altro"*, ma se abbiamo un Auditivo, dovremo rivolgerci a lui con le espressioni *"Ascolta il rumore che senti"*, oppure *"Qual è il suono delle parole che ricordi?"*; ad un Cenestesico ci rivolgeremo prevalentemente dicendogli: *"Quant'era ruvido il pavimento su cui camminavi scalzo?"*, oppure *"La mano di quello che ti prendeva era fredda o calda?"*, eccetera. Così portiamo il soggetto nel suo campo più congeniale ed il modello comportamentale ericksoniano viene rispettato. Egli si sente a casa sua, si sente compreso perché parliamo, sentiamo e percepiamo come lui e si rende disponibile ad un rapporto più profondo.

Questa tecnica fa parte di una metodica ancora più vasta, che prende il nome di Ricalco.

Il Ricalco

Ricalcare il soggetto vuol dire fare quello che fa lui: gli stessi gesti, ripetuti in modo speculare.

Se il soggetto muove il braccio destro, grattandosi la testa, l'operatore subito dopo, ma con un preciso scarto di tempi, muoverà il sinistro e si gratterà la testa specularmente; se lui dice *"Mi sono alzato e sono andato alla finestra"* e poi fa una pausa, l'operatore si inserirà nella sua pausa dicendo, a bassa voce, *"finestra..."*; se lui respira lentamente, l'operatore adotterà lo stesso ritmo respiratorio, sincronizzando inspirazione ed espirazione e facendo in modo che lui, inconsciamente, lo noti.

Il ricalco è utile, come vedremo, in fase di "impianto ipnotico", ma è estremamente versatile pure mentre si sta trattando il soggetto a livello di PNL semplice (l'ipnosi fa parte anch'essa delle tecniche di PNL ed utilizza gli stessi canali di entrata, ma decisamente enfatizzati e evidenziati da una differente attività sulle onde cerebrali della persona sottoposta a questa tecnica).

L'inconscio del soggetto vede, sente, percepisce che l'operatore si comporta come lui e tende a ritenere che non ci sia nessuna differenza tra l'operatore e lui, che, al limite, si tratti della stessa persona. Ciò accade inconsciamente e questo comportamento prende spunto da ciò che il soggetto ricorda di quando era ancora allo stato fetale. Si tratterebbe, secondo alcuni studiosi, di mimare i rapporti tra feto e madre, essendo il feto rappresentato dall' addotto e la madre dall'operatore. Un solo corpo, un solo respiro, un solo contenitore, le stesse sensazioni.

Quando ciò accade il rapporto è completo e profondo.

L'operatore lo può verificare facilmente, perché ora sarà lui a muoversi ed a vedere che il soggetto tenderà inconsciamente a riprodurre specularmente i suoi movimenti.

Durante lo stabilizzarsi dello stato ipnotico profondo, quando il soggetto, invece di tenere gli occhi aperti, solitamente li tiene ben chiusi, è utile anche generare con la bocca alcuni suoni che imitino quelli che il feto percepisce nell'utero materno o nella primissima infanzia: per esempio qualche piccolo mugolio non troppo prolungato od un suono che rappresenti il succhiamento, oppure il richiamo che di solito si emette quando si vuol chiamare un cucciolo, ripetuti più volte con la giusta frequenza, aiutano a portare il soggetto in uno stato ipnotico veramente profondo.

Qui comincia la vera esperienza di PNL necessaria al recupero del ricordo di ciò che realmente è stato percepito, cioè della Mappa.

Questa sarà poi paragonata al Territorio, ma quest'ultimo aspetto rappresenterà una vera novità a livello di PNL.

Il modello VAK nei particolari, secondo la mia visione archetipica generale

Una attento studio dei canali di input, descritti in precedenza è sempre fondamentale, poiché serve per comprendere in che modo avviene l'*input* delle informazioni e per la loro elaborazione interna. Le persone si dividono quindi in modelli caratterizzati da tre principali canali di *input*.

Il tipo VK, ad esempio, utilizza dati in entrata prevalentemente visivi e li elabora per via prevalentemente cenestesica. Naturalmente esistono anche i tipi VA ed AK.

In particolare, per identificare la categoria di appartenenza di una persona, si devono osservare non solo il movimento dei suoi bulbi oculari e la loro tendenza a soffermarsi in alcune posizioni prevalenti, ma anche le espressioni verbali utilizzate: l'uso immediato di parole che fanno riferimento alla vista la faranno classificare come un tipo prevalentemente visivo. Le frasi successive evidenzieranno la tendenza ad utilizzare vocaboli inerenti al secondo canale, quello dell'elaborazione dei dati.

Sarà perciò molto utile registrare i colloqui preliminari, per poterli poi analizzare con calma al fine di inquadrare correttamente il soggetto sotto esame in una delle categorie del modello VAK. Il corretto inquadramento è essenziale per una vera e propria seduta di PNL o per indurre l'ipnosi profonda con una certa facilità.

Come si è detto, **guardando il soggetto di fronte**, esistono otto posizioni che i suoi bulbi oculari possono assumere, con i relativi significati:

1. **In alto a destra:** attinge dalla memoria del **realmente visto**.
2. **In alto a sinistra:** attinge ad immagini prodotte dalla **fantasia visiva**.
3. **In mezzo a destra:** attinge dalla memoria del **realmente ascoltato**.
4. **In mezzo a sinistra:** attinge a suoni prodotti dalla **fantasia auditiva**.
5. **In basso a destra:** attinge dati dal **canale auditivo interno**.
6. **In basso a sinistra:** attinge dati dal **sistema cenestesico** (delle sensazioni).
7. **Al centro in alto:** **pensieri positivi**.
8. **Al centro in basso:** **pensieri negativi**.

Ma cosa vuol dire “**canale auditivo interno**” (punto 5)?

Si tratta del canale relativo ai colloqui tra sé e sé. Quando si parla dentro di sé, si rimuginano le cose parlandosi internamente, i bulbi oculari si spostano in basso a destra per chi osserva.

Il “**sistema cenestesico**” (punto 6) è, invece, quello relativo alle sensazioni. Quando vengono rievocate sensazioni di calore, di tatto (per esempio ruvidità dei materiali), di sapore o di odore, i bulbi oculari si spostano in basso a sinistra per chi osserva.



Queste sono constatazioni scaturite dalle ricerche della PNL e sulle quali nessuno ha, omai, più dubbi di sorta: ma ci si deve chiedere il perché dei movimenti dei bulbi oculari. Capirne il meccanismo aiuta a comprendere la chiave di lettura di tutta la PNL e ad applicare anche ai movimenti del corpo un'interpretazione più ampia e valida per tutte le occasioni, non asservita ad una serie di regole mnemoniche.

Grinder e Bandler suggeriscono che il movimento dei bulbi oculari apra automaticamente i canali relativi a certe informazioni, e questo è senz'altro vero, ma ci si deve chiedere perché questo accade, cioè perché, allo stimolo corrispondente al tentativo di ricordare un certo particolare, l'occhio risponda con un determinato movimento e perché quel movimento apra certi canali e non altri.

Non è un problema di tipo neurovegetativo, ma semplicemente provocato dalla relazione esistente, secondo Pavlov, tra stimolo e risposta.

Un topo addestrato, posto in un labirinto, al suono della campana corre a prendere il cibo, perché così ha fatto molte volte e lo stimolo sonoro fa scattare in lui il meccanismo della memoria che lo induce a compiere sempre lo stesso atto. Di conseguenza

esiste una memoria del movimento del corpo.

Questa memoria, e questo vale per tutti i tipi di memoria, sarà tanto più radicata quanto più lo stimolo al quale la risposta è ancorata viene ripetuto nel tempo, oppure tanto più ricordata quanto più lo stimolo è legato ad un forte impatto emozionale.

I ricordi legati a forti impatti emozionali sono, infatti, più facilmente richiamabili e più difficilmente mimetizzabili tra gli eventi della normalità quotidiana. Il ricordo è come un'impronta di una persona nel fango: più la persona è pesante, più l'impronta è profonda e duratura.

Da un punto di vista neurovegetativo si potrebbe forse dire che più emozione c'è, più neuroni si impegnano per imprimere nella memoria quel particolare evento e quindi è poi più semplice ritrovare alcuni di questi percorsi neuronali, in quanto sono disponibili più indicazioni. A tal proposito va sottolineato con forza che gli eventi ufologici sono sovraccarichi di emozioni fortissime e di stress e questo ha permesso, durante le mie indagini, di poterli rievocare agevolmente.

L'alieno non ci può fare nulla: l'addotto si spaventa, si arrabbia, urla, strepita e, se non lo può fare con il corpo, lo farà cenestesicamente dentro se stesso. Qualcosa farà, poi, apparentemente dimenticare l'accaduto, ma il forte stress subito renderà comunque indelebile questa memoria nascosta. Basta sapere dove andarla a ripescare come estrarla ed essa ricomparirà in tutta la sua drammaticità.

Che cos'è, però, che fa muovere l'occhio sempre nella stessa posizione (al centro in alto) quando, per esempio, si pensa qualcosa di positivo? Mano a mano che si apprendono i modelli mentali (i programmi del cervello-computer), si tende a rispondere con il corpo sempre più al medesimo modo, cosicché tutte le volte che nasce un pensiero positivo, gli occhi vanno al centro verso l'alto ed il loro movimento tende spesso ad essere vieppiù enfaticizzato anche da quello verso l'alto di collo e testa.

Un esempio: “Ah, meno male che, finalmente, mi hanno aumentato lo stipendio....” e gli occhi vanno in centro verso l’alto.

È stato così la prima volta, poi la seconda e la terza, fino ad arrivare a rispondere, ad uno stimolo di questo tipo, sempre con gli stessi movimenti corporei. L’abitudine acquisita porta infine ad attivare, quando si evoca il ricordo della risposta allo stimolo, la memoria dei movimenti corporei che le competono. Infatti i movimenti del corpo e le sensazioni provocate sono in rapporto di perfetta reciprocità, tanto da consentire lo scambio di causa ed effetto.

Ecco un caso pratico: un oggetto pesante mi cade di mano ed io tiro indietro il piede, ma non faccio a tempo scansarlo e mi rompo un dito, facendomi un gran male. Ogni volta che ricorderò, da allora in poi, il dolore patito, tirerò subito indietro il piede ugualmente, anche se non è necessario. Se il dolore patito è stato molto forte, mentre tiro indietro il piede risentirò, per una frazione di secondo, lo stesso dolore provato allora.

I bulbi oculari si muovono, dunque, solo in un secondo tempo, spinti, pavlovianamente, dalla risposta ad uno stimolo, ma all’inizio il movimento viene generato in conformità alla teoria degli spazi di Pulver.

Pulver, come ho già detto, distingue, in ambiente grafologico, zone di spazio grafico che sono rappresentative del passato, del presente e del futuro della sfera dell’Io, dei sensi e del pensiero. Così come fa la grafia, la quale dipende dal movimento del braccio nell’atto scrittoria, pure i bulbi oculari seguono, nel loro movimento, le medesime leggi degli spazi di Pulver. Queste leggi esistono proprio perché sono legate alle idee archetipiche.

In alto c’è il bene ed in basso il male. Perché? Semplicemente perché il nostro modo di recepire l’Universo, basato su rigide regole geometriche, ci dice che è così.

La posizione nello spazio è legata alla forma; la forma, che è un’icona, cioè un’immagine, che nasce dal simbolo e quest’ultimo dall’archetipo fondamentale, uguale per tutti.

In grafologia la sfera del sentire viene rappresentata dalla parte bassa del modello scrittoria, mentre nel modello VAK corrisponde ad un orientamento verso il basso dei bulbi oculari.

In grafologia, in alto stanno tutti i movimenti della scrittura legati all’idealizzazione e nel modello VAK all’idealizzazione corrisponde l’orientamento dei bulbi oculari verso l’alto.

Il sentire è al centro, perché il corpo ricollega all’azione del sentire la posizione dei padiglioni auricolari. Come per avvicinarsi di più all’orecchio esterno, l’occhio si sposta verso di esso e, quando va verso il proprio orecchio sinistro, indica che si sta andando verso il passato, cioè verso ciò che è realmente accaduto (il realmente sentito - *nda*); quando va verso il proprio orecchio destro indica, invece, che si sta andando ad ascoltare qualcosa che non si è mai ascoltato perché è nel futuro e lo si sta costruendo proprio allora. All’ascoltatore inquirente, non allenato, che guarda gli occhi del suo interlocutore si genera non poca confusione, tenendo presente che si stanno osservando risposte archetipiche speculari al significato spaziale che competono loro.

I veri mancini, quelli che, rispetto ai destrimani, hanno il lobo destro del cervello scambiato con quello sinistro, reagiscono in modo esattamente opposto, perché hanno una percezione temporale e spaziale degli archetipi totalmente speculare, in perfetto accordo con le ipotesi di lavoro sopra esposte.

A dire il vero esiste anche una nona posizione dei bulbi oculari, quella “in mezzo, al centro”.

Questa posizione, a livello spazio-temporale, è caratteristica del presente e chi sta nel presente guarda dritto davanti a sé, perché è lì che gli occhi mettono meglio a fuoco ciò che interessa e gli eventuali pericoli.

Questa posizione, come si vedrà nei prossimi esempi, è molto importante, perché viene manifestata, durante le sedute di PNL, quando il soggetto sta ricordando ad occhi aperti le sue presunte *abduction*. Si potrà facilmente notare che il bulbo oculare appare sovente fermo al centro dell’occhio: questo accade per il semplice motivo che, mentre rivivifica i ricordi, il soggetto rivive la scena come se fosse lì. Il ricordo non è nel passato, perché in quel momento il suo cervello sta leggendo sul suo Hard Disk interno e rivive in tempo reale il ricordo, che diviene Mappa recuperata del Territorio dimenticato.

Identificazione rapida delle tipologie VAK

Identificare le tipologie VAK è di estrema importanza, non solo per stabilire il miglior rapporto possibile con il soggetto da esaminare, ma anche per comprendere a fondo i segnali che il suo corpo emette durante la rivivificazione del ricordo. Si potrà così essere sicuri di non prendere cantonate e di non confondere vissuti reali con vissuti immaginati.

Canale di input

Si può identificare il canale di *input* del soggetto in esame anche dando un colpo d’occhio ai suoi movimenti in generale. Dico questo perché per i principianti è sovente difficile interpretare i movimenti dei bulbi oculari, che si muovono a volte con grande velocità. Solo facendo molta pratica si può capire dal movimento degli occhi quale canale di *input* viene utilizzato, ma si può aggiungere che:

- Il tipo Visuale ha postura eretta, respirazione alta, tono di voce alto e ritmo veloce. Gesticola verso la zona alta del corpo.
- Il tipo Auditivo assume una posizione del genere “telefono” (testa inclinata, con la mano accanto all’orecchio, nel gesto di ascoltare), respirazione media e tono vocale cantilenante. Gesticola verso la parte centrale del proprio corpo.
- Il tipo Cenestesico assume sovente posizioni curve o ricurve su se stesso, parla e si muove in modo esasperatamente lento. Il tono della voce è decisamente basso e la gestualità si esprime in zone del corpo verso il basso.

Canale di elaborazione

Il canale di elaborazione è meno evidente del canale di input, poiché si rifà a modelli mentali interni, i quali peraltro hanno anch’essi una loro controparte inconscia nel movimento e nella postura corporale.

- Il Visuale ha bisogno di disegnare mentre parla o pensa; scarabocchia su un foglio, gioca e sposta gli oggetti davanti a sé.
- L’Auditivo mentre studia ascolta la musica e, quando muove gli oggetti, è attratto dal suono che fanno quando si urtano fra loro.
- Il Cenestesico tocca gli oggetti e, mentre riflette, i suoi polpastrelli sembrano “ascoltare” la ruvidità dei materiali che ha in mano.

Canale interno

Tecnicamente poco visibile, appunto perché è interno. Si determina per esclusione.

Questi canali sono detti “preferenziali”, nel senso che uno prevale sugli altri. Non ci si deve attendere, quindi, che le persone siano solo Auditive o solo Cenestesiche o solo Visive, ma che utilizzino uno di questi canali in modo preferenziale.

In questo contesto si potrebbe anche dire che una persona che abbia tutti e tre i canali funzionanti in ugual misura sia verso l’esterno che verso l’interno sarebbe definibile come dotata di elevata intelligenza, ma probabilmente apparirebbe psichicamente disturbata.

L’utilizzo contemporaneo dello stesso canale in *input* od in *output*, produrrebbe un effetto di “distonia cerebrale” non indifferente, con conseguente confusione dei dati reali con quelli immaginati. Ci si troverebbe di fronte ad una nuova definizione di follia, per la quale il folle sarebbe come un computer in cui non funziona più il *bus*, cioè il canale hardware che fa passare il traffico delle informazioni.

Analisi Comportamentale Specifica

L’analisi comportamentale è quella branca della PNL che studia i movimenti del corpo utilizzati come mezzo per comunicare. Si tratta di una vera e propria metacomunicazione, cioè di una comunicazione che non appare a livello cosciente, ma, quasi subliminalmente, viene prodotta dall’Inconscio del primo interlocutore e catturata da quello del secondo.

Saper leggere i movimenti del corpo permette di sapere se ciò che l’interlocutore sta pensando è reale od immaginato, ma consente anche di verificare la sua buona fede.

In ambito ufologico, quest’ultimo aspetto, rappresenta un importante parametro di giudizio e permette di studiare con una certa tranquillità i casi di *abduction* senza perdere tempo con ciarlatani e mitomani. Non solo: si può studiare anche il comportamento degli ufologi e comprendere, senza possibilità di errore, se siano in buona fede oppure mentano, se abbiano qualcosa da nascondere, se siano collusi con poteri occulti o se siano semplicemente dei poveri di spirito.

Per il movimento dei bulbi oculari e per l’analisi della grafia esistono intere biblioteche di movimenti e posture trattati nei diversi testi di Analisi Comportamentale.

In questa sede vorrei, però, accennare a due situazioni corporee degne di nota per il semplice fatto che sono utili a questa ricerca ed anche perché non sono mai state trattate nei libri di PNL. Mi riferisco al movimento delle corde vocali ed alla stimolazione ciliare.

Le corde vocali

Le corde vocali hanno dei muscoli che le muovono. Questi muscoli vengono irrorati dal sangue più o meno velocemente a seconda dell’emotività di chi parla, tant’è vero che alcune macchine, come certi tipi di poligrafo, utilizzano la misurazione della tensione delle corde vocali per identificare stati di stress correlabili con risposte di tipo vero-falso. Ho già accennato al fatto che, nel contesto VAK, chi parla con voce forte per superare gli altri è Visivo, mentre, mano a mano che il tono della voce diventa più pacato e flebile, si hanno situazioni di tipo Auditivo ed infine Cenestesico.

Non sto, però, parlando della tonalità della voce, bensì della potenza di emissione della voce stessa. La capacità di modulare il tono della voce è proporzionale a quella di correlarsi con l'esterno e quest'ultima, come si è detto, dipende dall'intelligenza di chi parla. Dunque un linguaggio espressivo monotonico è indice di scarsità di riflessi e di incapacità di affrontare immediatamente le situazioni. Inoltre, se la monotonia è caratterizzata da una frequenza bassa, avremo di fronte una persona sicuramente Cenestesica, cioè riflessiva, ma anche incapace di strutturare e modulare la tensione delle corde vocali per paura di esporre la sua comunicazione e ciò che ha da dire. Si tratta sempre di persone che non vogliono esporsi, o per timidezza o perché dicono il falso.

Di solito si può avere indicazione della menzogna dal fatto che chi mente muove poco tutto il corpo in generale ed appare statico nei movimenti della bocca, la quale non sembra nemmeno muoversi quando egli parla, ma rimane quasi serrata in una linea (nella posizione del ventriloquo). In questo caso viene effettuato uno sforzo per essere monotonici, e l'espressione della voce è innaturale.

Altrettanto innaturale è la voce di chi parla monotonicamente e stridentemente, a frequenze alte. Anche in questo caso siamo di fronte ad incapacità di correlazionarsi con gli altri in modo modulato a seconda delle situazioni, ma questa incapacità è solitamente causata da vera stupidità latente.

Perché l'analisi comportamentale di tipo vocale è così importante? Per il semplice fatto che non solo è possibile misurare strumentalmente (in realtà l'orecchio esercitato del piennellista se ne accorge immediatamente) variazioni della tensione delle corde vocali ed utilizzare questo parametro per risposte di tipo vero-falso, ma la misura è anche utile per scovare, all'interno delle sessioni ipnotiche, la prevalenza di stati di percezione alterata determinati da influenze aliene.

Ho infatti brevemente accennato, nel primo capitolo, al fatto che, all'interno della mente di un addotto, albergano varie identità passive (Menti Aliene Passive) ed attive (Menti Aliene Attive). Le Menti Aliene Attive (MAA) sono costituite dall'insieme di Mente e Spirito di esseri alieni. Tali esseri sono presenti non solo come bagaglio mnemonico, ma anche come volontà attiva all'interno del cervello dell'addotto ed a volte lo coinvolgono in comportamenti contro la sua volontà.

A questo punto la Chiesa parla di possessioni diaboliche e dei relativi esorcismi, mentre la psichiatria parla di personalità multiple e schizofrenia, facendo una gran confusione.

In ipnosi il tono delle corde vocali è in accordo con una risposta al test delle corde vocali di tipo Vero-Vero.

Se, in ipnosi, l'alieno che parassita l'addotto prende il comando delle corde vocali egli fa dire cose che egli non pensa minimamente, si ha una immediata alterazione del tono della voce, che sarebbe impossibile registrare se il soggetto fosse sotto ipnosi profonda (voce afona, bassa, non modulata per mancanza di irrorazione sanguigna delle corde vocali - frequenza fondamentale < 200Hz).

Questo comportamento anomalo dimostra che qualcos'altro prende il comando dell'ipnosi e cerca di interferire con la volontà del soggetto in esame.

Con questa tecnica sono stato in grado di scoprire facilmente quando le risposte del testimone erano dettate dalla sua vera volontà e quando la volontà era, invece, quella dell'intruso parassita. Spesso la voce del soggetto in ipnosi, da placata e calma, diventa all'improvviso arrogante e pungente solo per brevi tratti o sembra quasi voler affabilmente convincere l'interlocutore della propria buona fede. Se si fosse in presenza di una pluripersonalità in ambiente ipnotico, il tono della voce dovrebbe rimanere invece del tutto inalterato, così come accade quando, in ipnosi, si passa, nelle diverse interrogazioni, da Anima a Mente, a Spirito, a Corpo, come vedremo meglio in seguito.

La stimolazione ciliare

Ho notato che la stimolazione ciliare, cioè, per dirla con parole molto povere, la tendenza a sbattere le palpebre, rappresentava un parametro di un certo interesse per questo tipo di studi. Per i medici cos'è la stimolazione ciliare? Per loro si tratta della necessità di chiudere gli occhi per umidificare la pupilla con i liquidi organici secreti dal canale lacrimale. L'occhio deve, infatti, rimanere sempre umido per poter funzionare a dovere. La quantità di acqua che è contenuta nell'occhio come componente fisiologica è elevatissima ed in fondo l'occhio, mi si perdoni l'espressione, è come una medusa: esposta al sole senz'acqua si secca e muore. Di conseguenza, per i medici, il corpo umano produce dei movimenti involontari di apertura e chiusura delle palpebre per umidificare la parte esterna del bulbo oculare.

Notai subito che alcune persone sbattevano le palpebre con una frequenza superiore al normale: era solo per umidificarle? Notai pure che una persona posta in ipnosi ad occhi aperti tende a non sbattere affatto le palpebre. Le palpebre sono una parte del corpo e quindi i loro movimenti sono regolati dall'Inconscio, pertanto dipendono dall'emotività.

Questo significava forse che persone con emotività elevata sbattevano le palpebre con maggiore frequenza? Assolutamente sì!

Dunque, se una persona non sbatte quasi mai le palpebre, se non lo stretto necessario per umidificare l'occhio, si tratterebbe di un soggetto dall'emotività inesistente.

Non si dovrebbe parlare di emotività repressa, ma di emotività inesistente, infatti la repressione a livello subconscio verrebbe comunque alla luce con movimenti distonici del corpo, al di fuori del controllo del Subconscio stesso.

Invece chi non sbatte quasi mai le palpebre risulta, per me, privo di emotività.

Ci sono alcuni personaggi della vita pubblica che sbattono molto poco le palpebre.

Potrei fare molti nomi, ma lascio al lettore la verifica di quest'idea nel quotidiano, ricordando di applicarla innanzi tutto ai politici. Ci saranno delle sorprese!

Perché questo parametro è per me così importante?

Perché l'Anima è legata all'Inconscio, dove alberga e si esprime. L'Inconscio è la sede dell'emotività, quindi chi non ha Anima sbatte raramente le palpebre nell'arco della giornata. Le conclusioni sono tremende, sulla base delle mie osservazioni quotidiane e di quelle sugli adottati.

Inoltre, al di là delle mie stesse osservazioni, in ipnosi regressiva le "memorie aliene" a cui ho accennato nel primo capitolo dichiarano che:

"Le copie degli adottati realizzate dagli alieni ed utilizzate per occupare il posto degli originali durante alcune operazioni di abduction particolarmente lunghe, non sbattono quasi mai le palpebre."

Gli adottati dicono, inoltre, che a volte i loro parenti non li riconoscono ed i parenti, interrogati in proposito, asseriscono di avere a che fare, talvolta, con familiari privi di emotività. Il fatto dura per qualche giorno, poi si "rinormalizza".

Qualcuno sostituisce l'originale, provvisto di Anima, con una copia, ovviamente sprovvista di Anima? Sembra che questa sia l'allucinante soluzione del problema.

In ipnosi avevo chiesto subito come si poteva riconoscere una persona con Anima da una senza. La risposta era stata immediata:

"Guardate gli occhi: se non c'è l'Anima...vi appariranno vuoti e privi di espressione."

Questa risposta era fornita dall'Anima dell'adottato che, in ipnosi, avevo degenerato in senso fisico (cioè avevo separato dalle restanti componenti dell'essere umano: Corpo, Mente e Spirito). Che dire, se non prendere atto della situazione?

Mediante la PNL comunque si capisce come persone dotate di limitate stimolazioni ciliari rispondano bene ai quiz televisivi, siano politici di successo ed ottimi militari.

Persone di cui non fidarsi mai in assoluto!

Dimmi come ti muovi e ti dirò chi sei

Non essendo questo un trattato di PNL classica, non starò ad enunciare i principi della fisiologia del gesto, che peraltro sono portato ad analizzare con la teoria degli archetipi già abbondantemente esposta a parte in precedenza. Essendo, invece, questo un trattato dedicato a come comprendere e risolvere i disagi di coloro che si definiscono "adottati dagli alieni", ritengo che si debbano conoscere alcuni dei gesti basilari che gli esseri umani tendono ad attuare durante la loro vita.

L'inquirente che si trovasse di fronte ad un soggetto da studiare dovrebbe assolutamente comprendere cosa l'inconscio di chi ha davanti metta in atto durante il suo rapporto con lui.

Ecco un elenco dei principali movimenti, dal quale si può partire per un più approfondito studio del rapporto tra spazio e movimento e tra Inconscio e spazio.

Tipologia del gesto	Motivazione Inconscia
<i>Accarezzamento delle labbra con le dita od una parte della mano.</i>	Ciò che si sta sentendo è interessante e va approfondito.
<i>Emissione della punta della lingua fuori dal cavo orale, con labbra strette.</i>	Il segnale, detto anche <i>linguino</i>, indica massimo gradimento per l'interlocutore o per ciò che dice.
<i>Mordersi il labbro superiore.</i>	Carenze nella sfera sessuale. L'interlocutore ti sta informando di ciò.
<i>Mordersi il labbro inferiore.</i>	Carenza di tipo affettivo. L'interlocutore ti sta informando di ciò.
<i>Suzione delle dita o di un oggetto.</i>	Riconducibile ad una fase psicologica orale di nutrimento dal seno materno, indica bisogno di nutrimento... parlami ancora , dimmi ancora...
<i>Accarezzamento dei propri capelli.</i>	Carenza di affettività e bisogno di colmarla con le proprie carezze. ...quanto mi voalio bene... meno

	male che ci sono io a volermi bene...
<i>Spostamento del busto in avanti.</i>	Assoluto interesse per gli argomenti trattati nella conversazione.
<i>Spostamento del busto indietro.</i>	Assoluto disinteresse per gli argomenti trattati nella conversazione.
<i>Saltellare da fermo spostando il peso del corpo alternativamente su di un piede e sull'altro.</i>	Bisogno di non stare lì, di andare via, di scappare, come se il terreno scottasse sotto i piedi e fosse necessario fuggire.
<i>Abbracciarsi.</i>	Bisogno di affettività per introversione.
<i>Dondolarsi da fermo.</i>	Carenza di affettività. Si riconduce al mancato dondolio della culla durante la più tenera età. Classico dei figli unici.
<i>Lisciarsi il bordo dell'orecchio esterno.</i>	Gesto di attrazione sessuale verso il partner. È compiuto solitamente da una femmina per attirare l'attenzione di un maschio del gruppo.
<i>Strofinarsi un braccio od una gamba lentamente.</i>	Gesto di attrazione sessuale verso un partner maschio. Mima l'accarezzamento del fallo e può essere effettuato anche con un oggetto, come un palo, la gamba di un tavolo e così via.
<i>Giocare ad infilarsi ed estrarre ritmicamente un anello dal dito.</i>	Mima l'atto sessuale ed è un richiamo per l'inconscio dell'interlocutore.
<i>Spostare occasionalmente oggetti verso se stesso o verso l'altro</i>	Tutto mio, non toccare, non entrare nella mia sfera del personale. Se, invece, gli oggetti vengono allontanati bruscamente da sé, si sta costruendo una barriera contro l'interlocutore. Se gli oggetti vengono spostati rumorosamente e senza un senso, il segnale significa: "Rimettiamo le cose a posto e facciamo chiarezza, perché le cose non stanno come me le stai spiegando."
<i>Togliere all'interlocutore una briciola od un pelo dal vestito.</i>	Deriva da un gesto dei primati, che nel loro clan si spulciano l'un l'altro. Vuol dire, alla lettera: "Ti considero dei miei o voglio essere dei tuoi".
<i>Passare ritmicamente un dito sotto il naso in orizzontale e verso l'interlocutore.</i>	Vuole letteralmente dire: "Mi fa schifo quello che dici o quello che rappresenti".
<i>Passare un dito in verticale per tutta la lunghezza del naso, sulla sua parte alta.</i>	Il gesto archetipico di Pinocchio. Vuol dire: "Sto dicendo una bugia... ed il naso mi si allunga, in senso metaforico".
<i>Passare un dito in verticale per tutta la lunghezza del naso, di lato ad una narice.</i>	In generale è un atto di attrazione sessuale del maschio verso la femmina. È come se dicesse alla partner: "Sono sessualmente superdotato".
<i>Puntarsi un dito sulla fronte.</i>	Vuole indicare all'interlocutore che quello che sta dicendo deve essere attentamente vagliato.
<i>Puntarsi un dito sugli occhi.</i>	Vuol trasmettere l'idea: "Ti sto guardando attentamente: occhio a quello che fai".
<i>Puntarsi un dito sulla bocca.</i>	Se il dito è in verticale vuol dire "Stai zitto", ma se indica la cavità orale significa "Ora parlo io, ascolta!"
<i>Puntarsi un dito sulle orecchie.</i>	Vuol dire: "Ma cosa mi sta raccontando? Non sono mia scemo!"
<i>Puntarsi un dito sulla lingua.</i>	Vuol dire: "Attento a come parli!"
<i>Puntare un dito in direzione dell'interlocutore.</i>	Rappresenta il prolungamento del braccio, più o meno teso. Si tratta di un'aggressione non verbale verso l'interlocutore, ad imitare una spada puntata su di lui.
<i>Puntare un dito verso l'alto facendolo oscillare verso l'interlocutore.</i>	Vuole archetipicamente dire che il suo operato verrà vagliato (da Dio o dal Giudice) attentamente

	ed, in parole più semplici: “Stai attento...”.
<i>Raschiarsi la gola e/o tossire.</i>	Gesto di rifiuto, che si ha quando si vorrebbe dire qualcosa ma non si ha il totale controllo delle corde vocali. Dentro di sé esistono due pulsioni contrarie, una dice “parla” e l'altra dice “stai zitto che è meglio”.
<i>Sedersi a gambe aperte.</i>	Il gesto deriva dall'esposizione dei genitali. Vuol dire che non si ha paura dell'interlocutore e, se l'interlocutore è dell'altro sesso, significa anche disponibilità sessuale.
<i>Sedersi a gambe accavallate strettamente legate tra loro.</i>	La posizione originariamente serviva all'uomo primitivo per proteggere i genitali. Si tratta di una chiusura verso l'ambiente circostante.
<i>Sedersi con una gamba accavallata sull'altra, ma volgendo il ginocchio della prima verso uno degli interlocutori.</i>	Vuol dire che si è in disaccordo solo con alcuni componenti del gruppo e non con tutti: in particolare con quelli verso cui il ginocchio è puntato. Durante la discussione si tende a ruotare il bacino, variando la direzione del ginocchio alzato e mettendo in evidenza che non si è sempre in disaccordo con le stesse persone.
<i>Grattarsi la testa.</i>	La tensione nervosa fa stringere i capillari, che producono prurito. Vuol dire letteralmente: “Ho un bel grattacapo da risolvere”.
<i>Grattarsi o massaggiarsi la fronte.</i>	C'è tensione, non si è stati chiari nell'esporre le proprie idee.
<i>Grattarsi o massaggiarsi gli occhi.</i>	Fammi vedere meglio quello che intendi!
<i>Toccarsi la cravatta od il fazzoletto che è nel taschino.</i>	Si tratta di un atto maschile verso una femmina, che significa. “Sono pronto per un rapporto sessuale”. Se lei accetta, a sua volta sistema il fazzoletto o la cravatta a lui.
<i>Tenere le punte dei piedi in dentro.</i>	Carattere introverso.
<i>Tenere le punte dei piedi in fuori.</i>	Carattere estroverso.
<i>Tenere una sola punta dei piedi verso l'esterno.</i>	Se la punta è la sinistra, indica apertura verso il passato e mancanza di voglia di rischiare cambiando le cose. Se la punta è la destra indica la disponibilità verso il nuovo rapporto.
<i>Tenere il bordo interno dei piedi lievemente sollevato dal suolo.</i>	Indica carattere chiuso e cavilloso, meticoloso e poco fiducioso negli altri.
<i>Tenere il bordo esterno dei piedi lievemente sollevato dal suolo.</i>	Si tratta di una persona che ha poco spirito critico, un facilone che si fida ingenuamente.
<i>Tenersi la testa fra le mani.</i>	Vuol dire, letteralmente: “Ho troppi pensieri e non riesco a sostenerli tutti”.
<i>Sbadigliare.</i>	Rappresenta un atto di aggressività repressa, per esempio quando l'interlocutore dice cose noiose ed il primo istinto sarebbe quello di sbranarlo, ma ci si accontenta di sbadigliargli in faccia.
<i>Strapparsi con due dita, soprappensiero, i peli del naso, o della barba, o delle sopracciglia.</i>	È un atto che indica stress nella sfera sessuale ed evoca l'atto della masturbazione maschile.
<i>Tenere un sopracciglio alzato.</i>	Denuncia aggressività ed indica, inconsciamente, che si vede diversamente da un occhio: quello il cui sopracciglio rimane più in basso è quello meno efficiente.
<i>Alzare ritmicamente le sopracciglia durante una discussione.</i>	Indica forte aggressività che sta per scatenarsi da un istante all'altro.
<i>Giocare con una ciocca di capelli.</i>	La ciocca di capelli diviene un oggetto transizionale. sul quale scaricare la propria

	affettività. Il gesto tende, pavlovianamente, a divenire rituale e ripetitivo, come l'atto di fumare una sigaretta anche quando non ce n'è bisogno.
<i>Piegare il collo da un lato durante una discussione.</i>	È l'atto di mostrare la giugulare. Indica sottomissione verso l'interlocutore e le sue idee.
<i>Abbassare la testa guardandosi i piedi durante una discussione.</i>	Indica che si sfugge al confronto e si è in una posizione di inferiorità psicologica
<i>Tenere le mani in tasca durante una discussione.</i>	Non voglio farti sapere cosa penso di te! La gestualità controllata, mancata o nascosta, sta ad indicare l'assenza di voglia di comunicare per eccessivo nascondimento di sé.
<i>Mettere le mani sui fianchi.</i>	È come il mettersi di traverso dei gatti, per far credere all'avversario di essere più grossi e pericolosi di quanto non si sia. La posizione "del dittatore" è anche detta "della massaia", poiché così essa indica di detenere il comando della casa e mostra all'interlocutore che è la più forte.
<i>Mettersi di lato durante una discussione.</i>	Sfuggire al confronto, non per debolezza ma per politica; calcolare il momento migliore per insinuarsi nella discussione o nell'azione.
<i>Fare, con il pollice e l'indice, il gesto americano di OK disegnando un cerchio.</i>	Il gesto dev'essere eseguito da un maschio ed è la misura della forza dell' <i>animus</i> dell'interlocutore. Mima il membro sessuale maschile ed Indica una sessualità corretta.
<i>Fare con il pollice e l'indice il gesto americano di OK disegnando un triangolo.</i>	Il gesto dev'essere eseguito da una femmina ed è la misura della forza dell' <i>anima</i> dell'interlocutrice. Mima l'organo sessuale femminile ed Indica una sessualità corretta.
<i>Abbracciare con le dita di una mano il proprio collo.</i>	È un gesto spesso femminile e destinato al maschio. Indica disponibilità sessuale.
<i>Incrociare le mani a pugno chiuso facendo prevalere il pollice della mano destra su tutte le altre dita.</i>	Persona legata alla sfera dell'avere e meno realizzata sulla sfera dell'essere.
<i>Incrociare le mani a pugno chiuso facendo prevalere il pollice della mano sinistra su tutte le altre dita.</i>	Persona legata alla sfera dell'essere e meno interessata a quella dell'avere.
<i>Tenere il palmo della mano aperto, con le dita serrate.</i>	Il gesto mima una lama ed indica aggressione. Vuol dire: "Taglio quello che dici" o "Ti faccio a fette".
<i>Stare seduti senza permettere ai piedi di toccare il pavimento.</i>	Incapacità di correlarsi con la realtà che sta attorno. Tendenza a vivere dei propri sogni.
<i>Parlare con le mani dietro la schiena.</i>	Indica sottomissione nascosta nei confronti dell'interlocutore. perché il gesto obbliga a piegare il capo in avanti, orientando lo sguardo verso la punta delle scarpe, e costringe anche ad avanzare verso l'interlocutore con il busto piegato, pur senza mostrare ciò che si ha in mano.
<i>Camminare tenendo le spalle ricurve in avanti.</i>	Gestualità propria degli introversi chiusi in se stessi: persone che, se potessero scomparire di fronte all'interlocutore, lo farebbero volentieri.
<i>Camminare rumorosamente e rapidamente.</i>	Indica il tentativo di attirare l'attenzione su di sé da parte di persone le quali, di solito, comprano inconsciamente scarpe con suole che fanno moltissimo rumore mentre si cammina.
<i>Guidare l'automobile con il cappello.</i>	Classico gesto di chi avrebbe voluto rimanere nell'utero materno. Sono persone insicure, da tenere a debita distanza, poiché, quando combinano guai, tendono a non esserne le sole vittime. Alla guida, sono pericolose.

<i>Dare la mano all'interlocutore afferrando con l'altra mano il suo braccio.</i>	Tentativo di impostare un rapporto di supremazia con l'interlocutore.
<i>Dare la mano all'interlocutore e ruotare la propria presa facendo in modo che il dorso della propria mano rimanga in alto.</i>	Tentativo di prevaricare la volontà dell'interlocutore con derivante sottomissione alla propria volontà.
<i>Dare la mano nella zona alta del busto (all'altezza del cuore), o nella zona bassa del busto (all'altezza dei genitali)</i>	Tentativo di instaurare rispettivamente un rapporto di tipo cerebrale o sessuale, con l'interlocutore.
<i>Porsi a fianco dell'interlocutore e mettergli una mano sulla spalla.</i>	Tentativo di comunicare.. tu mi appartieni oppure ad altri... lui mi appartiene.
<i>Durante un colloquio guardare per un attimo in un'altra direzione, poi riprendere rapidamente con lo sguardo la posizione iniziale.</i>	Si chiama “sguardo di controllo” e serve per tener d'occhio un'altra situazione, che esula dal rapporto che si sta avendo. In altre parole si è più interessati a quello che accade attorno a sé che non a quello che accade a sé. Mentre si guarda l'interlocutore, con un rapido scatto si dirige per un attimo lo sguardo in un'altra direzione.

All'interno di questo breve elenco, va individuato il tipo di gesto, ma bisogna pure osservare quale direzione esso abbia nello spazio, poiché il gesto, secondo me, può essere considerato un disegno che il corpo traccia sotto l'impulso di un simbolismo, il quale, a sua volta, deriva da un archetipo fondamentale.

“Crunch fisico” tra inconscio e subconscio

Esiste un modo molto semplice e piuttosto rapido per verificare le risposte dei soggetti esaminati in un contesto del genere vero-falso.

Va precisato che, in questo contesto, non è tanto interessante stabilire se il soggetto dice la verità o tenti di raccontare fandonie: sono disponibili ben altri mezzi per stabilirlo.

Lo scopo consiste nel mettere in evidenza, applicando questa tecnica, forti dissonanze cognitive tra il suo Inconscio ed il suo Subconscio.

La tecnica può essere utilizzata con estrema semplicità e si basa su alcuni studi ed osservazioni da me svolti recentemente nei campi della fisiologia e della kinesiologia uniti all'analisi di metodologie che si ispirano alle medicine alternative.

La medicina omeopatica ritiene che certi tipi di farmaci, definiti, appunto, omeopatici, possano essere somministrati al paziente a diluizioni fortissime, eliminando, in tal modo, il pericolo di intossicazione. Per la scelta del farmaco viene utilizzata, a volte, una pratica antica e strana: si fa tenere al paziente il flacone del farmaco omeopatico in una mano e gli si chiede di fare con forza, con l'altra mano, un opportuno movimento (per esempio quello di stringere l'indice contro il pollice). Il medico omeopatico contrasta questo sforzo e sostiene di notare che la capacità di contrasto muscolare messo in opera dal paziente è differente solo quando quest'ultimo ha in mano il farmaco giusto. Il fatto sarebbe da imputare alla presenza di un campo che gli addetti ai lavori definiscono “morfogenetico”.

In quel campo tutto sarebbe immerso, il farmaco ed il malato, ed i due si influenzerebbero a vicenda, scambiandosi informazioni a livello, ovviamente, solo ed esclusivamente inconscio.

Avevo osservato la tecnica del contrasto muscolare ed avevo pure notato che essa veniva applicata anche chiedendo al paziente di fare un'affermazione corretta (la sua data di nascita, ad esempio) e paragonando il suo contrasto muscolare con quello esercitato durante un'affermazione coscientemente scorretta: in quel'ultimo caso lo sforzo esercitato dal paziente diventava insignificante.

È possibile che esista il “campo morfogenetico”, anche se, in questo momento, non sono in grado di valutarne gli effetti macroscopici, ma è evidente che una risposta del corpo, cioè dell'Inconscio, subisce variazioni se il paziente dice la verità oppure una bugia.

Indipendentemente dalla teoria del “campo morfogenetico”, la PNL è in grado di fornire comunque una risposta semplice all'alterazione della forza esercitata dal paziente quando dice una bugia.

LE ÀNCORE IMPIEGATE NELLA RISOLUZIONE PRATICA DEI CASI DI ABDUCTION

Un'ancora può essere una situazione vissuta, una sensazione ricordata, la visione di un particolare oggetto od una semplice idea.

La Programmazione Neuro Linguistica si aggancia a situazioni passate, dette ancora, e tenta, con particolari metodi, di richiamare meccanicamente le sensazioni provate in quelle occasioni, per variare la percezione di quegli eventi.

In pratica tenta di modificare la Mappa di un certo Territorio.

L'utilizzo delle ancore è una procedura fondamentalmente meccanica e corrisponde comunque, senza che il soggetto se ne accorga, all'attivazione di uno stato di leggera ipnosi. Le ancore sono, ad esempio, utili per guarire dalle fobie, laddove la psicologia e la psichiatria falliscono inesorabilmente.

La procedura base è più o meno la seguente: ammettiamo di avere a che fare con una persona che ha paura del buio. Questa paura è un modello mentale denominato dalla PNL "metaprogramma": esso deve essere eliminato, o meglio, modificato, in modo da rimuovere tutti gli effetti collaterali che impediscono alla persona di convivere con il buio.

I° - Il metaprogramma va richiamato e questa è la prima operazione da svolgere.

Si dice al soggetto di ricordare l'ultima volta che ha avuto questa paura.

Egli potrebbe, a questo punto, manifestare il desiderio di non ricordare, poiché associato a quel ricordo esiste quello dello "star male" fisicamente.

Gli si dirà che può ricordare senza aver paura e lo si inviterà ad immaginare un televisore nel quale egli possa vedere se stesso mentre sta per avere paura del buio, ordinandogli anche di bloccare le immagini un attimo prima dell'inizio della paura.

Questo processo, del tutto immaginativo, ha il compito di attivare il metaprogramma che si sta cercando. Il soggetto non si accorge, mentre sta tentando di attivare il ricordo da un altro punto di vista, di rimettere in moto anche tutti i ricordi agganciati (ancorati) a questo metaprogramma, anche perché si sente sicuro di non dover subire più la paura (gli è stato imposto di fermarsi un attimo prima del ricordo doloroso).

L'idea di vedere il tutto da un altro punto di vista lo convince, inoltre, che si tratta solamente di una messa in scena della fantasia e lo persuade a stare al gioco, pensando che non si otterrà nessun risultato.

A questo punto ci si fanno raccontare le sensazioni provate dal soggetto ed i pensieri che gli sono passati per la testa in quell'occasione e ne scaturisce il racconto di sensazioni e pensieri reali relativi a quei momenti. Si sta ancorando il ricordo dell'evento a quello della paura, ma soprattutto al quello di ciò che è stato pensato, perché probabilmente è qualcosa che è stato pensato ad aver scatenato la paura e non qualcosa che è stato vissuto in quella situazione. È infatti probabile che la paura sia scattata come reazione dello stesso Inconscio ad un certo segnale, che esso ha confuso con un altro simile, tanto da credere che al buio si debba per forza avere paura. Qualcosa, durante la vita del soggetto in esame, ha provocato una prima volta, in un episodio basilare, un forte trauma doloroso che si è impresso nel metaprogramma originale del ricordo, ma è stato male interpretato dall'Inconscio.

Ecco un esempio astratto, ma plausibile: supponiamo che il soggetto ricordi, durante la fase di attivazione del ricordo, di aver pensato che essere al buio vuol dire essere solo.

Si ancora all'episodio il concetto di solitudine e gli si chiede di ricordare altri episodi della sua vita in cui si è sentito solo, poi di andare sempre più indietro e di ricordarsi la prima volta che ciò è accaduto.

Il soggetto, a questo punto, può ricordare che, quando era bambino e stava giocando, per errore si era chiuso nello sgabuzzino di casa, che non poteva essere aperto all'interno.

Il buio è stato da lui erroneamente associato alla situazione di solitudine, perché nessuno sentiva il bambino piangere. Ecco la vera causa del problema!

Quello che accade da quel momento in poi è provocato da un'errata programmazione dell'Inconscio, che interpreta male i segnali in entrata: l'Inconscio agisce e reagisce più velocemente del Subconscio, tagliandolo fuori, quindi, quando il soggetto si trova al buio e fa mente locale sulla situazione in cui è, l'Inconscio fa partire una reazione che, rievocando il dolore provato la prima volta, ravviva il ricordo della sensazione di panico provata da piccolo. L'inconscio ha deciso che, quando ci si trova al buio, si deve star male e riproduce gli effetti dolorosi vissuti allora ma in un contesto che ora, non sembrano avere nessun motivo plausibile, cioè ripropone automaticamente le reazioni, proprie del suo metaprogramma.

II° - La seconda operazione svolta è stata trovare l'episodio scatenante.

Ricordo al lettore anche il caso di quel ragazzo che ho descritto parlando della sindrome da falsa *abduction*, il quale, da piccolo, era stato punito dal padre perché aveva fatto cadere il suo giocattolo, rompendolo.

In quel caso si stava utilizzando proprio questa tecnica (Alien Cicatrix).

A questo punto, una volta scovato il metaprogramma da modificare, si deve ancorare alla situazione traumatica una nuova serie di percezioni più positive e "reali", che prenderanno il posto delle percezioni dolorose e produrranno sensazioni meno negative e non più disastrose per il soggetto.

III° - Si attua la riprogrammazione.

È relativamente semplice scovare l'episodio scatenante, ma non è altrettanto facile rimuovere un metaprogramma, soprattutto se alloggiato da tempo nel cervello. I ricordi, infatti, tendono sempre a coinvolgere chimicamente gli stessi neuroni, ottenendo, di conseguenza, sempre le stesse risposte, mentre

una riprogrammazione di questo tipo implica l'utilizzazione di un percorso neuronale differente. Pavlov insegna che, una volta acquisita un'abitudine, più questa è radicata più difficile è rimuoverla.

La PNL agisce sul metaprogramma iniziale e non sui processi neuronali, come tendono, invece, a fare gli psicofarmaci, ed ha possibilità di successo molto maggiori. Non si tratta di modificare artificialmente una Mappa, ma di aggiungere dati a quella esistente, perché il soggetto, con più dati a disposizione, capisca, sia coscientemente sia inconsciamente, che non bisogna aver paura del buio. Non gli si dice semplicemente:

“Ma no: si tratta della paura del buio che avevi da piccolo. Ora che lo sai, sei guarito.”

Questo non basta, perché il Conscio del soggetto sa che questo è vero, ma il suo Inconscio reagirà comunque sempre nello stesso modo, inducendo paura!

Per questo si deve riprogrammare l'Inconscio.

Per ottenere la riprogrammazione dell'Inconscio si debbono utilizzare le tecniche ipnotiche e la PNL attua una riprogrammazione impiegando stati di ipnosi leggera.

Tali stati, ancora una volta, vengono evocati utilizzando le ancore.

Alcune tecniche sono decisamente meccaniche ed altre più sofisticate, ma, non essendo questo un trattato di PNL, bensì una serie di esempi di applicazione di metodi, non starò a descriverle di nuovo: mi limito a rimandare ai trattati di PNL citati nella bibliografia in calce e termino con un altro esempio.

Si dice al soggetto di pensare ad un evento piacevole della sua vita, ad un evento che lo ha fatto sentir bene. Quando ha scelto l'evento, gli si dice di mettersi davanti al suo ipotetico televisore e di rivedere la scena. Si aggiunge che il televisore è molto luminoso ed i colori sono molto, molto accesi, quasi eccessivi.

Mentre il soggetto rivede dentro di sé la scena e descrive le emozioni positive, di pace e di tranquillità, che ha provato in quel particolare episodio della sua vita, un attimo prima, e non un attimo dopo, del culmine delle sensazioni, senza che egli lo noti gli si preme con forza il centro della fronte con il pollice.

Si potrebbe usare qualsiasi altro punto del corpo ed anche qualsiasi altro dito, poiché si vuole soltanto creare un'ancora cenestesica: in altre parole, mentre si fa provare al soggetto una sensazione forte, e quindi ben recuperabile dai suoi ricordi, le si associa una sensazione di forte pressione su di una parte del corpo. Se le operazioni sono state eseguite nel modo corretto, le due sensazioni rimangono correlate.

IV° - Dopo aver creato l'ancoraggio tra due forti sensazioni, queste vanno trasferite nel programma “Paura del buio”.

Per questo si chiede al soggetto di ricordare ancora una volta l'episodio dello sgabuzzino, vissuto da piccolo, ma stavolta in bianco e nero e non a colori. Quando egli sta per raggiungere il culmine della paura, che sarà già molto ridotta a causa della mancanza dei colori nel ricordo, si impone l'attivazione dell'ancora cenestesica premendo forte il pollice sulla sua fronte, nello stesso punto usato in precedenza, con la stessa forza e per lo stesso tempo.

V° - Si è ottenuta la riprogrammazione al livello dell'Inconscio.

Ogni volta che il soggetto si troverà al buio, inconsciamente ricorderà la sensazione provata quando stava bene e, con il tempo, questa sensazione diventerà sempre più stabile. Potrà, in ogni caso, premersi la fronte da solo, per farsi sparire la sensazione di paura e sostituirla con quella piacevole.

Si può notare che queste tecniche attivano gli archetipi fondamentali, i quali altro non sono se non le istruzioni del linguaggio-macchina del cervello e si estrinsecano attraverso la produzione di forti sensazioni (come, ad esempio, i sentimenti profondi).

Il lettore avrà anche notato il particolare dell'attivazione dei ricordi a colori od in bianco e nero. Va detto che gli archetipi creano i simboli, poi questi creano i colori, da cui derivano prima le immagini ed infine i fonemi. La presenza del colore è intimamente legata alla produzione di sentimenti, sia perché simboli e colore sono strettamente collegati sia perché la stessa zona del cervello che produce colori attiva la memoria delle sensazioni, compresa quella di paura.

Dunque ricordare qualcosa di pauroso in bianco e nero equivale, in buona misura, a tenere sotto controllo il panico durante la rievocazione del ricordo. Al contrario, ravvivare i colori significa amplificare le sensazioni.

Alla fine del processo di ancoraggio si fanno rivivere normalmente al soggetto il ricordi dell'episodio originale, per verificare che le ancore siano installate a dovere, altrimenti il processo deve essere ripetuto, proprio come suddette per un computer.

Va sottolineato che si sono potuti riprogrammare tanto il Conscio quanto l'Inconscio, utilizzando l'idea che è il processo cerebrale ad essere riprogrammabile: il cervello, dunque, e non la Mente.

LE ANCORE NELLE ABDUCTION

Ancore di *story board*

La diapositiva, od ancora statica.

La telecamera, od ancora dinamica temporale.

La cabina di regia, od ancora dinamica spazio-temporale.

Ancore di colonna sonora

Ancora cenestesica.

Ancore di archetipo

Ancora basata sulle sensazioni “non fisiche” del “sentirsi dentro”.

Queste ancore saranno analizzate una per una tenendo presente che sono totalmente inedite, anche se qualcosa di simile può essere reperito in tecniche del tutto personali di alcuni esperti del settore. È chiaro, infatti, che non si tratta di nuove invenzioni, ma dell'elaborazione di una serie di metodi destinati a far raggiungere sempre il risultato atteso, che consiste nel recupero del ricordo di eventi ufologici, quali le *abduction*, senza l'utilizzo della regressione ipnotica classica, ma solamente impiegando la “parola”, scevra da processi di induzione.

L'idea di utilizzare le ancore nasce dall'ipotesi che il soggetto sia effettivamente vittima di *abduction* e le tecniche, quindi, non serve per verificare se esista o no un'*abduction*, ma solo per ricordare i trascorsi di questa esperienza.

Questo è il punto di vista dell'inquirente che opera con le tecniche di PNL, ma il soggetto sul quale le tecniche vengono applicate, invece, può assumere un atteggiamento differente rispetto alle sue *abduction* pregresse: può infatti credere fermamente di essere un addotto, oppure non esserne affatto convinto, e questo è ciò che accade alla prima seduta.

Nelle successive sedute cambia tutto, poiché è nella prima seduta che il soggetto si toglie da solo ogni dubbio.

È fondamentale che l'inquirente, prima di effettuare la seduta iniziale di PNL, abbia già accertato, attraverso un colloquio preliminare, l'applicazione del TAV/MARIT e l'analisi di sogni e dei ricordi del soggetto, se ha a che fare con un addotto oppure no.

L'inquirente deve, infatti, ancorarsi ad un episodio realmente accaduto e realmente ricordato dal soggetto in esame, oppure ad un sogno di ambientazione ufologica da lui raccontato, del quale si sospetti una natura molto più reale di quanto quest'ultimo non creda.

Evidentemente l'inquirente deve essere un esperto di *abduction* e dev'essere in grado di cogliere tutti i particolari di carattere ufologico che possono apparire nel sogno; ho già detto che gli addotti tendono a ricordare, sotto forma di sogni confusi, le loro *abduction* realmente verificatesi ed è facile notare se si tratta di vissuti reali applicando il modello VAK e l'analisi dei movimenti dei bulbi oculari a cui prima si è fatto riferimento.

Una volta individuato l'episodio realmente accaduto, ma frammentariamente ricordato, oppure il sogno ritenuto tale, ma in realtà indicativo di un reale vissuto, si chiederà al soggetto di fermare la sua memoria su di un “fotogramma” di quel ricordo.

Questo “fotogramma” viene da lui visto, appunto, come un'immagine ferma, che egli può ben esaminare, su richiesta dell'inquirente, in tutti i suoi particolari, ripetutamente e lentamente, dall'alto al basso, da destra a sinistra.

“Tanto non succede nulla, perché la scena è ferma”, gli si dirà più volte.

Quest'ultima frase rassicura il soggetto, il quale, comunque non si spaventa, perché non si attende di vedere nulla di diverso da ciò che sta già rivedendo mnemonicamente; in realtà, poi, le cose prenderanno inevitabilmente ben altra piega, ma lui ora non lo sa ancora.

In questa prima fase si sta utilizzando un **ancora statica**.

La fase di ancora statica è stata ispirata dalla tecnica del cosiddetto “sogno ad occhi aperti”, ben nota agli ipnologi esperti. Ciò che succede mentre il soggetto rivede il “fotogramma”, altro non è se non un cambiamento della percezione dell'ambiente circostante. Man mano che egli esamina tutti i particolari del “fotogramma”, che non aveva visto fino ad allora, la sua attenzione verso l'esterno cala ed aumenta quella verso il ricordo visivo. Il suo Subconscio, inoltre, che è un abile controllore di tutti i processi che possono nuocere alla sua salute mentale, nota che non sta succedendo niente e ritiene di non avere la necessità di intervenire bloccando un flusso di ricordi che, peraltro, non è ancora stato avviato.

Ma il Subconscio ha fatto male i suoi conti, poiché questa tecnica porta il soggetto in uno stato di percezione alterata, nel quale i canali d'ingresso relativi al mondo esterno diventano meno gestibili e tutti gli *input* arrivano dall'immagine ferma, che si sta rivivificando sempre più. Il soggetto comincia a modificare il suo tracciato elettroencefalografico (EEG) e l'inquirente capisce che sta per succedere qualcosa non appena

nota la fissità dello sguardo del soggetto, il quale dirige le pupille in mezzo al centro ed è così teso a guardare l'immagine che, pur avendo gli occhi aperti, non vede altro che quella. A questo punto semplicemente gli si dirà:

"Bene, ora, al mio via, l'immagine si muoverà come in un film. ... Via!"

Questa procedura dev'essere svolta senza concitazione, ma rapidamente, per non dare il tempo al Subconscio del soggetto di capire che ormai non può più intervenire per porre rimedio al flusso delle immagini.

Infatti nella prima fase della rivivificazione in ambiente di **ancora statica**, si era fatto indugiare il soggetto su particolari inutili come il colore del cielo, quello del pavimento, e così via, nel tentativo di farlo isolare dal mondo esterno, ma questo secondo passaggio, che corrisponde all'applicazione di quella che ho definito **"ancora dinamica temporale"**, deve essere veloce, o meglio, dev'essere veloce la transizione tra le due ancora.

Quel che accade in queste due fasi, e soprattutto nella seconda, è che il soggetto si ancora ai suoi ricordi, che sono veri ed assolutamente reali; il suo cervello li ha reperiti e li fa avanzare temporalmente. Va avanti fino ad un certo punto, poi si ferma e dice di non ricordare più nulla; nessun problema, ricordiamo che il soggetto deve essere riallacciato al suo ricordo come se se si dovessero esplorare, sul suo *hard-disk* mentale, tutte le parti dov'è immagazzinato il suo ricordo e si fosse persa la traccia.

Ecco come si fa a ritrovarla. È semplicissimo: basta dirgli di inventarsi il seguito della scena, senza preoccuparsi di nulla. A questo punto bisogna controllare attentamente in quale direzione orienta i bulbi oculari, per verificare che prenda il vissuto reale nella memoria del realmente visto.

Il soggetto cerca di costruirsi una scena fantastica e se per caso - e l'inquirente sa che è così - la scena descritta è stata vissuta veramente, essa evocherà, nella sua mente, l'immagine del realmente accaduto, poiché non solo contiene tutti gli elementi necessari a rappresentare ciò che gli è stato chiesto, ma è anche, nel cervello dell'addotto, già esistente e pronta per l'uso.

L'addotto non ha bisogno di crearsi un'immagine finta, perché, come inizia a crearsela, automaticamente utilizza i pezzi già disponibili e pronti: è più facile richiamare alla memoria un'immagine già residente in memoria che costruirne una di sana pianta.

Il processo è assolutamente automatico e, mentre esso si svolge, di solito si attivano pure le ancora cenestesiche di cui parlerò fra un attimo. È ben noto a tutti che basta ricordarsi un particolare di una scena per farla tornare alla mente tutta.

Avete smarrito le chiavi della macchina e non sapete dove le avete appoggiate; le avevate in mano un attimo fa ed ora non ci sono più. Panico! Fate mente locale e vi ricostruite tutti i movimenti che avete fatto; ad un tratto vi ricordate il movimento del braccio eseguito per posarle sul... *"ah già, le ho messe sul letto!"*

È bastato ricostruire un particolare di un'azione che il Subconscio aveva effettuato utilizzando un automatismo mentale, ma che l'Inconscio aveva comunque registrato, ed è tornata in mente tutta la scena.

Ma se le cose stanno così, allora è possibile fare ancora di più: l'idea consiste nel chiedere al soggetto di evocare una scena della cui memorizzazione l'inquirente è certo, ma che il soggetto non è cosciente di avere tra i suoi ricordi.

Si può far immaginare al soggetto di vedere la scena non attraverso i propri occhi, ma come se fosse ripresa da un'ipotetica telecamera situata in un luogo diverso della scena stessa, cioè da un'altra angolazione. Se le telecamere immaginarie fossero più d'una, si potrebbe dire al soggetto di comportarsi come se fosse in una cabina di regia e l'inquirente potrebbe scegliere un'angolazione, chiedendogli, poi, di "inventarsi" l'azione come se fosse ripresa dalla nuova posizione.

Inizialmente, applicando quest'idea, volevo ottenere un certo risultato, ma poi ho capito che si sarebbe potuto ottenere ben altro facendo lavorare il cervello in modo insolito.

Dapprima, se il soggetto non ricordava la sua esperienza, ponevo la telecamera, cioè il suo ipotetico punto di vista, esternamente a lui e gli facevo ricostruire le immagini come se le avesse viste dal fuori. Se fossero esistiti dei blocchi ad impedire il ricordo di particolari scene, li avrei in tal modo scavalcato non richiedendo al soggetto di ricordare le scene precluse dai blocchi, bensì scene diverse. Secondo me i particolari sarebbero comunque stati descritti come nella realtà, poiché l'Inconscio del soggetto, a conoscenza della verità, avrebbe fatto di tutto per attenersi il più possibile alla realtà dei fatti.

La PNL classica utilizza da sempre questi metodi con ottimi risultati ed io non stavo facendo altro che prendere in prestito alcune tecniche operative normalmente utilizzate per togliere le ansie e guarire dalle fobie e dagli stati di panico.

L'idea funzionava bene, ma ben presto mi accorsi che, mentre cambiavo la posizione della telecamera, qualche volta questa veniva per caso a trovarsi proprio in un punto nel quale il soggetto era effettivamente stato. Chiedere di vivificare da quella posizione il ricordo della scena equivaleva a riportare alla memoria tutto ciò che era stato effettivamente visto da quella posizione. Avevo identificato una nuova ancora, che ho

denominato, in seguito, **ancora dinamica spazio-temporale**; il processo cerebrale è chiaro, solo che, allora, non ci avevo ancora pensato.

Il soggetto ha davanti a sé una scena con vividi ricordi reali, a volte traumatica, che finora non è stato capace di ricordare. Il blocco dei ricordi è stato scavalcato ed ora essi, piano piano, vengono fuori tutti, con lo stesso andamento temporale con cui sono stati registrati durante lo svolgimento reale dei fatti.

A questo punto intervengono le ancore cenestesiche.

Il soggetto è in balia dei suoi ricordi e non vede più la stanza in cui si sta svolgendo la sessione di PNL; allora, con calma e parlando al presente, gli si chiede se fa freddo o caldo, quali rumori sente, che odore c'è nel posto dov'è.

Attenzione! Non *“Che odore c'era?”*, ma *“Che odore senti?”*, *“È freddo fuori?”* e così via.

Le ancore cenestesiche si basano sul ricordo delle **sensazioni fisiche**.

È utile ricordare che ancore come le telecamere multiple hanno lo scopo di far ricordare il visivo, lo *story board*, il filmato del ricordo (la Mappa), mentre il resto rappresenta la colonna sonora del film.

Basta, infatti, ricordare un solo particolare per richiamare tutto un ricordo che non vuole emergere. Se, per esempio, la scena riemerge visivamente, ma ci si ricorda della sensazione termica del posto, inevitabilmente questa sensazione, o meglio il suo ricordo, si aggancerà automaticamente a tutta la scena nella sua completezza ed anche il ricordo visivo tornerà ad essere disponibile.

Si vedrà meglio più avanti, parlando delle tecniche di ipnosi profonda, che l'apertura forzata contemporanea di troppi canali di entrata provoca il *“crunch”* del Subconscio, il quale passa automaticamente il comando delle operazioni al solo Inconscio: a questo punto il soggetto è sotto ipnosi profonda.

Qualcosa del genere ho cercato di fare, con le ancore, in questa fase della rivivificazione dei ricordi, però il soggetto, in questo caso, non è affatto in ipnosi profonda ed è in grado di decidere come correlarsi con l'ambiente esterno, anche se sarebbe corretto parlare di ipnosi leggera, paragonabile a quella raggiunta quando si guarda un film o si legge un libro con interesse.

Giunti fin qui, si può andare ancora oltre utilizzando ancore che facciano ricordare sensazioni di paura, di disperazione, di stupore, di abbandono: si tratta, cioè, di evocare sentimenti. L'uso di queste ancore può essere decisamente devastante, a causa delle reazioni che l'interessato potrebbe avere.

Rievocare il dolore dell'operazione chirurgica subita in ambiente alieno è già di per sé molto sgradevole, ma rivivere come ci si sente impotenti quando si è bloccati su quel lettino operatorio, con esseri strani e paurosi che vogliono farci chissà cosa, è decisamente tremendo.

Si ottiene, però, l'effetto di vedere l'addotto che prima piange e si dispera, poi ringrazia per averlo fatto piangere, proprio perché, dirà, in quell'occasione avrebbe voluto piangere, ma non aveva potuto farlo perché era bloccato. Si capisce che esternare le emozioni è una necessità che l'addotto ha se vuole riappropriarsi dei propri ricordi: l'espropriazione delle sensazioni è, infatti, uno degli aspetti più deleteri delle *abduction* aliene.

Non rivivere quelle emozioni induce nell'addotto situazioni di forte dissociazione, che spesso conducono al suicidio, soprattutto quando i comuni processi di dissonanza cognitiva non bastano più a modificare l'aspetto di una realtà che, a livello di Inconscio, appare sempre più insopportabile.

La dissonanza cognitiva aiuta il Subconscio ad alterare la realtà, ma è del tutto ininfluenza sull'Inconscio, che non si lascia gabbare da false Mappe troppo distanti dalla realtà del Territorio.

L'IPNOSI REGRESSIVA: PRATICA DI LABORATORIO APPLICATA ALLE ABDUCTION

Come si è potuto notare, finora le tecniche ipnotiche vere e proprie non sono ancora state utilizzate, ma nella realtà sono state quelle impiegate per prime e più massicciamente, poi, solo in un secondo tempo, in parte sostituite con stimolazioni nell'ambito della PNL.

L'idea, infatti, era di poter fornire metodi più semplici, ma non per questo meno sofisticati, per andare alla ricerca, nel cervello degli addotti, dei ricordi apparentemente scomparsi.

Praticare l'ipnosi non è possibile per i principianti che non abbiano fatto un'appropriata *“gavetta”* nel settore e che, inoltre, non siano passati attraverso un buon *training* di Programmazione Neuro Linguistica, dalla quale l'ipnosi deriva, se non storicamente, almeno tecnicamente.

Gli ipnologi, oggi, non si sono ancora accorti che la maggior parte delle tecniche utilizzate in ambito ipnotico sono ben studiate e descritte dalla PNL. Essi tendono ad utilizzare le tecniche ipnotiche come se fossero una ricetta di cucina ed, alla fine, quasi nessuno di loro sa perché a volte funzionino ed a volte no.

“Non esiste una persona che non si può mettere in stato di ipnosi, ma solo un cattivo ipnologo”.

Con queste parole si esprimeva il professor Granone in un suo monumentale trattato sull'argomento.

Spesso si cade in tranelli di tipo culturale, i quali nulla hanno a che fare con la realtà del fenomeno ipnotico: gli ipnologi di carriera sono, infatti, convinti che gli schizofrenici non possano essere messi sotto ipnosi. Già!

Allora come si spiega l'alto numero di addotti che entrano in stato ipnotico con grande facilità, quando opportunamente sollecitati? Ma come! Eppure la scienza ufficiale dice che gli addotti altro non sarebbero se non schizofrenici dotati di multipersonalità!

Le cose, invero, non stanno proprio così.

Lo schizofrenico fa fatica a rimanere attento, su un qualsiasi *input* esterno stabile, per più di un certo numero di secondi, perché viene "distratto", cioè deviato da altri processi mentali che il suo cervello elabora continuamente in *background*. Egli non sta mai fermo, mai zitto, mai inerte e non si rilassa mai: in breve non può entrare in stato di ipnosi.

L'errore sta nel considerare lo stato di rilassamento come la porta per entrare in ipnosi.

Bisogna sfatare questa leggenda metropolitana, perché lo stato di ipnosi non corrisponde ad uno stato fisico, bensì ad uno stato mentale, dal quale può anche derivare uno stato fisico. È la mente che va in ipnosi e mette in ipnosi il corpo, non il contrario.

Erickson metteva in ipnosi la gente stringendole la mano.

Il processo ipnotico entra in funzione quando il subconscio è andato in "*crunch*", direbbero gli esperti di informatica, ma vediamo meglio cosa significa.

Il metodo di induzione ipnotica che ho messo a punto in molti anni di lavoro è risultato un misto di differenti tecniche, modellate sulle esigenze di persone diverse fino ad ottenere un protocollo utilizzabile praticamente quasi con tutti.

LA PRIMA FASE (PF)

La prima fase dell'induzione è collegabile alla cosiddetta tecnica del "sogno ad occhi aperti" ed è abilmente mescolata con l'approccio di tipo piennellistico moderno.

Si dice al soggetto di guardare un qualsiasi punto davanti a sé: non ha importanza quale, basta che, nell'osservarlo, egli stia comodo e non gli venga il torcicollo.

Il soggetto non è disteso, ma preferibilmente seduto su di una comoda poltrona; questo permetterà di poter meglio seguire i movimenti del suo corpo, i quali mimeranno, durante la rivivificazione del ricordo in ipnosi, quelli realmente effettuati durante il vissuto.

Ancora una volta la memoria del movimento del corpo dipende dall'Inconscio e, sotto ipnosi, viene rivivificata almeno in parte (movimenti degli arti superiori ed inferiori, torsione del collo, abbassamento ed innalzamento della testa, movimenti delle dita e delle mani, movimenti dei bulbi oculari, tensione delle narici, tensione delle corde vocali).

Siamo infatti ormai lontani dal tempo in cui l'ipnosi veniva indotta suggerendo al soggetto di rilassarsi e di dormire. Egli non si deve rilassare più di tanto, poiché le informazioni del movimento del corpo sono fondamentali e non devono essere perse.

Se la suggestione ipnotica porta il soggetto a dormire, egli dormirà, mentre a noi serve sveglio e capace di rivivificare i suoi vissuti, non accasciato su di un lettino e privo delle capacità di espressività corporea.

A cosa serve, allora, far concentrare l'attenzione del soggetto su di un punto davanti a lui?

Mentre egli guarda attentamente quel punto, gli si suggerisce di guardarlo con tutti i suoi sensi e lo si fa con un tono dapprima enfatico, poi cantilenante, perché l'ipnosi è anche questione di ritmo. Ad esempio (con enfasi):

"Guarda questo punto, guardalo con tutti i tuoi sensi, così ti accorgerai che non siamo capaci di osservare quasi nulla di quello che guardiamo e, mentre fai questo utile esercizio, imparerai anche ad osservare meglio la realtà che ti circonda... Vedi? Già ora che lo osservi da pochi secondi quel punto ti appare differente da prima e sei capace di notare sempre più particolari, che prima non avevi nemmeno visto..."

Il tono diventa più lento ed a questo punto il soggetto si aspetta che non succeda nulla.

Infatti non deve succedere niente! Il Subconscio del soggetto, suo protettore e mediatore, sta calmo e tranquillo, perché ritiene che non ci siano pericoli nel guardare un punto fermo su di un muro.

Durante questa prima fase viene automaticamente alterato il chimismo di quella parte del cervello che opera funzioni di tipo automatico. Gli automatismi dipendono da modelli mentali automatici: ad esempio, se si sente un forte rumore fuori luogo, si schizza in piedi, in fase di preallarme.

In questa prima fase si stanno togliendo gli allarmi al soggetto, ma senza che lui lo sappia coscientemente.

A questo punto si aprono, a rotazione, tutti i canali di accesso che il soggetto ha a disposizione: visivo, auditivo, sensoriale tattile, sensoriale olfattivo, sensoriale termico e cenestesico in generale. Ad esempio:

"Ora guarda bene questo punto, segui con lo sguardo i bordi di questo punto, osserva (e non "guarda") la forma di questo punto; puoi percepire l'odore del materiale con cui questo punto è costruito, sentire il calore che esso emana, come se avessi le dita della mente a poca distanza dalla superficie di questo punto. Senti il calore sulla punta delle dita? Puoi sentire con le dita del tuo cervello anche la ruvidità del materiale con cui questo punto è stato costruito; puoi sentire, quasi atomo per atomo, tutte le piccole imperfezioni che ci sono in questo materiale, la ruvidità di questo materiale..."

Poi, a rotazione, si ricomincia daccapo e si aggiungono nuove sensazioni:

“Osserva la forma di questo punto. Vedi? Ora ne percepisci particolari che prima non vedevi, come le piccole imperfezioni della materia, come se avessi una forte lente di ingrandimento che ti permettesse di vedere dentro, più da vicino, e mano a mano che guardi questo punto, mano a mano che lo guardi, questo diviene sempre più grande, come se tu avessi una forte lente di ingrandimento, più grande e più vicino per veder meglio. Così puoi sentire meglio il calore che questo punto emana, vedere meglio il colore e le imperfezioni della materia, ascoltare il brusio degli atomi che si muovono nella materia... senti? Si sente piano piano un ronzio di fondo... sono gli atomi che si muovono e tu li puoi sentire bene... puoi sentire anche il sapore di quel punto. È come se fossi un bambino piccolo, che mette in bocca tutto per sentire con la lingua. Senti la ruvidità del materiale ed il sapore del materiale e la temperatura del materiale e la forma del materiale...”

Si parla sempre più velocemente e sempre con un tono vocale più basso e cantilenante.

Nel frattempo si utilizzano anche tecniche di “ricalco indotto”, ovvero mentre si dice: *“Sentirai l'odore del materiale...”* si inspira rumorosamente, come se si avesse in bocca una caramella alla menta forte. Mentre gli si dice di sentire sulla lingua il sapore del materiale con cui il punto è stato costruito, si mima il rumore delle labbra di chi sta assaporando un bocconcino prelibato. Di lì a poco, il soggetto farà lo stesso, imitando i nostri rumori e le nostre azioni; quando egli inizia a mimarci, abbiamo il segnale che tra lui e noi si è sviluppato un certo tipo di rapporto empatico (in PNL: “rapport”).

La regola del 7 ± 2

Cosa è stato effettivamente provocato?

Per rispondere a questa domanda bisogna sapere che, in PNL, esiste una regola detta “del numero magico”.

Il numero magico è 7 più o meno due, ed indica i canali di ingresso dall'esterno che gli esseri umani riescono a gestire contemporaneamente.

È come se una persona fosse un computer collegato alla tastiera, al mouse, allo scanner, alla linea telefonica, alla rete: si tratta dei cosiddetti *input*.

Stiamo aprendo, a rotazione, tutti gli *input* del soggetto, secondo il modello VAK descritto in precedenza. Quando l'apertura dei canali di *input* supera le capacità del soggetto, il suo Subcosciente va in “*crunch*” (i patiti dell'informatica usano il termine *overflow*, sovraccarico). Mentre in un computer si blocca il sistema operativo, nel cervello umano si blocca il Subconscio, passando il controllo all'Inconscio, il quale utilizza tutte le informazioni in precedenza controllate e modificate dal Subconscio.

In una situazione del genere, il soggetto si trova a non gestire normalmente i suoi canali di ingresso, essendo privato del controllo che su di essi ha il proprio Subconscio mediatore.

Mentre guarda il punto, non si accorge di fissarlo senza sbattere le palpebre mentre i muscoli che le sorreggono, si stanno stancando. Quando i suoi occhi tendono a chiudersi, gli si dice che le sue palpebre tenderanno a diventare pesanti... Egli verifica rapidamente che ciò sta veramente accadendo e questo fatto gli conferma che sta adeguandosi a quello che deve succedere: quello che deve succedere glielo sta dicendo, appunto, la voce di chi gli sta di fronte. Così egli si aspetterà che, d'ora in poi, quando la voce gli dirà che qualcosa sta per succedere, debba succedere veramente. Allora gli si dirà che si sta rilassando ed egli si rilasserà. Tutto questo capita perché non esiste più il controllo mediatore del Subconscio, il quale ha il compito di verificare se i fatti preannunciati stiano effettivamente accadendo oppure no.

Ora a guidare il soggetto è l'Inconscio, il quale non ha nessun motivo per pensare che ciò che gli si sta dicendo non corrisponda alla realtà, poiché non conosce neppure l'esistenza della possibilità di mentire.

Formalmente, nel soggetto, si sta tentando di passare il controllo delle esperienze da analizzare al lobo destro del cervello, cercando di minimizzare l'analisi critica operata dal lobo sinistro.

Questo processo libera il soggetto dalle inibizioni create dai modelli mentali consolidati.

Se non si facesse così, il suo Subconscio si opporrebbe ad un racconto ritenuto impossibile sulla base del “*ragionevolmente comprensibile*”. Pertanto egli non riuscirebbe mai a raccontare che è stato prelevato dagli alieni, anche se lo fosse veramente stato, perché l'inconscio gli urlerebbe che, se raccontasse una cosa del genere, verrebbe scambiato per matto. In altre parole il suo Subconscio accuserebbe il soggetto stesso di non rispettare le regole della fisica, del ragionamento lucido, del quieto vivere, dei rapporti sociali, eccetera. “Regola” vuol dire sicurezza e il Subconscio, da questo punto di vista, appare molto pauroso e conservativo verso se stesso e l'incolumità del suo contenitore.

LA SECONDA FASE: introduzione (SF0)

Il soggetto si troverà inevitabilmente con le palpebre molto appesantite e tenderà a chiudere gli occhi da solo. In questa fase non andrà incoraggiato, ma va contrastato nel suo desiderio di chiudere gli occhi. Così gli si dirà che sente il bisogno di chiudere gli occhi, ma il punto va osservato ancora bene ed è necessario tenerli ancora aperti.

Se il soggetto ha effettivamente, anche a livello inconscio, desiderio di essere messo in stato di ipnosi, questo produrrà un'attesa che, comunque, lo stancherà ulteriormente, prima di entrare nella seconda fase, aumentando la profondità dell'ipnosi stessa.

Se, d'altro canto, egli mettesse in atto un processo inconscio di resistenza all'ipnosi, farebbe tutto il contrario di quello che gli si sta dicendo, compiendo uno sforzo tale, che, appena gli si dirà di tenere gli occhi aperti, certamente gli si chiuderanno subito da soli.

In entrambi i casi citati la frase conclusiva di questa prima parte sarà:

“Ora che hai chiuso gli occhi, vedi davanti a te una scena precisa.”

Prima dell'inizio dell'ipnosi si dice sempre all'addotto che ci saranno due fasi e gli si spiega che deve collaborare facendo in modo di vedere le scene che l'ipnologo di volta in volta gli propone, come se quest'ultimo fosse il suggeritore, con il copione della commedia in mano e l'addotto fosse, contemporaneamente, attore e scenografo, libero di decidere tutti i particolari della scena, senza restrizioni di sorta e con totale libertà creativa.

Di conseguenza l'addotto sa che, dopo aver chiuso gli occhi, gli si chiederà di vedere qualcosa ed è pronto a descrivere ciò che riesce ad immaginare. È talmente preso dalla curiosità di vedere come la sua immaginazione sia capace di creare sfondi (come il salvaschermo del computer), che non si preoccupa del fatto che l'ipnologo stia volutamente agganciandosi al lobo destro del suo cervello per verificarne funzionamento ed attivarlo al massimo.

Dopo anni di esperienze diverse, mi sono trovato bene con la “scena dell'ascensore”.

Dico all'addotto che si trova davanti ad una bella grotta ed:

“... all'esterno il paesaggio è bello e riposante; all'interno della grotta si vedono degli ampi scalini che scendono verso il basso, dove c'è una flebile luce. In fondo, ma proprio in fondo, si vede un lumicino: si tratta di una stanza....

ma da qui non si vede niente... è troppo lontano... chissà cosa c'è laggiù...

Si potrebbe scendere per le scale ed andare a vedere, ma... le scale sono tante e non si arriverebbe mai.”

Si perde tempo in questo gioco; intanto l'addotto sta creandosi la scena come vuole lui e la parte creativa del suo cervello è all'opera.

Non è il caso di ordinare di scendere per le scale, poiché alcuni escono improvvisamente dall'ipnosi immaginandosi di inciampare, perdere l'equilibrio e cadere. Si tratta di una risposta inconscia prodotta dall'eventuale desiderio di interrompere l'ipnosi: l'unico artificio per uscire da quella situazione è, infatti, buttarsi letteralmente per terra. Inoltre si potrebbe essere in presenza di fobie, come la paura del buio o quella dell'altezza, ed in questa fase esse potrebbero attivare la risposta emotiva dell'Inconscio, con conseguente immediata uscita dallo stato ipnotico, ad ulteriore dimostrazione del fatto che chi è sotto ipnosi può interrompere la seduta quando e come vuole: la volontà che conta è quella del suo Inconscio, e non quella del Consco.

Prima di proseguire, è bene ricordare brevemente che si parte dall'ipotesi che l'essere umano è costituito da quattro componenti fondamentali e possiede, oltre al corpo: un'Anima, uno Spirito ed una Mente, con tre distinti assi della Coscienza, dove albergano tre distinte volontà creatrici. In ipnosi si tende ad esaltare l'Inconscio, che è sede naturale della volontà dell'Anima, legato principalmente all'attività del lobo destro del cervello.

Così ho creato la variante della discesa in ascensore e dico all'addotto:

“Se guardi alla tua sinistra, vedrai uno scavo nella roccia... c'è un ascensore, altamente tecnologico, con le porte aperte, pronto per partire e noi, per andare laggiù, possiamo prendere quel mezzo, che è molto più comodo.

Entra nell'ascensore e, vedi, c'è posto per sedersi, c'è una adeguata luce, molto riposante, e la temperatura è proprio quella giusta (agganci cenestesici e visivi).

All'interno della cabina c'è un display luminoso dove c'è scritto il numero del piano a cui siamo... Ora segna zero, ma quando partiremo segnerà il livello a cui siamo giunti, così, mentre scendiamo, tu potrai controllare sul display la velocità di discesa dell'ascensore e sapere sempre dove ti trovi. Il display si accenderà e si spegnerà tutte le volte che passeremo per un piano. Ora conterà fino a tre e solo quando avrò detto l'ultimo numero, solo allora... si chiuderanno le porte scorrevoli dell'ascensore e questo comincerà a scendere dolcemente verso il basso.”

In questa fase si è fatto largo uso di posizioni archetipiche, infatti con l'ascensore o con le scale si deve sempre scendere e mai salire. La discesa, archetipicamente, altro non è se non uno spostamento vero il basso, dove risiede la cosa nascosta, dove c'è poca energia, dove si pensa che sia tutto fermo, dove si è rilassati, dove (sempre archetipicamente) i fisici pongono, sui loro assi cartesiani, l'energia più bassa, per far capire allo studente il concetto di quantità piccole. Laggiù, dunque, e non lassù, si deve andare. Anche nel frasarario quotidiano, quando si dice “sei sprofondato nel sonno”, oppure “sei finito sotto zero con il conto in banca”, associamo, al concetto di “sotto”, il significato di “poca energia”, “quantità scarsa”.

L'ascensore si trova a sinistra e mai a destra, perché la sinistra è la posizione archetipica del passato: andare a sinistra e scendere vuol dire ripercorrere le tappe del passato.

Questo tipo di metacomunicazione non verbale è ben compresa dall'Inconscio, che parla proprio in questo modo, cioè ad archetipi.

Inoltre la discesa avviene all'interno della terra, archetipico elemento alchemico legato al corpo. Scendere vuol dire "bloccare il corpo" ma assume anche il significato di "guardarsi dentro".

Utilizzare scene archetipiche differenti potrebbe far uscire l'addotto dall'ipnosi profonda, ma è anche vero che la scena dell'ascensore ha una forte affinità con un'altra scena, sovente da lui realmente vissuta quando si è trovato in ambiente militare, costretto a scendere nei locali di una base sotterranea dove è stato consegnato a specie aliene.

Alcune rare volte accade che l'addotto cominci, involontariamente, ad immaginare proprio quest'ultimo, reale, ascensore e ciò è controproducente, perché si riallacciano immediatamente le situazioni cenestesiche di affanno respiratorio e battito cardiaco accelerato causate dalla paura. Perciò è necessario descrivere bene l'ascensore all'inizio del percorso, per far capire all'addotto che quello è esclusivamente "nostro" e nessun altro ascensore è fatto a quel modo.

Per ora quasi nessun addotto ha manifestato paura dell'ascensore (claustrofobia - nda). Se si avesse a che fare con un addotto del genere, la scena andrebbe modificata eliminando l'ascensore, per non attivare ricordi di situazioni di stress.

E L'ASCENSORE COMINCIA A SCENDERE

Fase 2A (SFA)

Si dirà:

"Uno, Due e...Trrre!"

e si accompagnerà quest'ultimo numero con un rumore prodotto, di solito, dalla bocca, ad esempio come quello che si fa dando un bacio molto rumoroso.

Chi è in ipnosi non è in grado di riconoscere coscientemente il tipo di rumore, ma lo associa alla chiusura delle porte dell'ascensore e le volte successive questo stesso rumore, riprodotto, aumenterà in breve tempo la profondità dell'ipnosi. Esistono anche ipnologi i quali, durante le sedute, emettono con la bocca rumori legati a quelli ancestrali che il feto avrebbe ascoltato mentre era nel grembo materno ed hanno notato che questa tecnica sembra aiutare la regressione ipnotica del soggetto, il quale ormai, in balia del suo Inconscio, tende a regredire spontaneamente alle sensazioni primordiali.

"...Ora l'ascensore sta scendendo; guarda il display che si accende e si spegne, si accende e si spegne ed ogni piano è un battito del cuore, ogni battito del cuore è un respiro (e si respira rumorosamente con lui, in modo sincronizzato, garantendo il ricalco corporale ed assicurandosi che l'addotto se ne accorga), ogni respiro è un momento di rilassamento guadagnato, ogni momento di rilassamento guadagnato è un piano disceso.... Il display nell'ascensore si accende, si spegne, si accende, si spegne... e mentre tu scendi ti rilassi sempre di più, sempre di più, sempre di più.

Stop di alcun secondi (4 o 5) senza dire nulla: si dà all'addotto il tempo di immaginare la scena, poi si riprende daccapo:

"Guarda il display dell'ascensore che si accende e si spegne, si accende e si spegne ed ogni piano è un battito del cuore, ogni battito del cuore è un respiro, ogni respiro è un momento di rilassamento guadagnato, ogni momento di rilassamento è un piano disceso.... il display nell'ascensore si accende... si spegne... si accende.... si spegne... e mentre tu scendi ti rilassi sempre di più, sempre di più, sempre di più.

Mentre l'ascensore scende si sente il rumore dei cavi dell'ascensore, che ci dice che tutto è regolare... vvvvvvvvvv (e si cerca di mimare il rumore dei cavi dell'ascensore, per l'aggancio all'ancora auditiva).

Intanto si avrà cura di respirare con la stessa frequenza dell'addotto. Il precedente passaggio va ripetuto con calma finché non sia chiaro che l'addotto è rilassato.

Fase 2B (SFB)

Raggiunto il rilassamento si continua dicendo:

"Ora conterò fino a tre, poi i cavi dell'ascensore si staccheranno ed un grande paracadute bianco si gonfierà e sosterrà la discesa dell'ascensore, che sarà ancora più morbida, ma ancora più veloce. Conterò fino a tre e poi questo accadrà... Uno-due-tre (in rapida sequenza, con il solito rumore generato dalla bocca).

*... Si-accende-si-spegne-si-accende-si-spegne, (va detto molto rapidamente, facendo notare all'addotto che il display ha ora aumentato la frequenza del proprio lampeggio e l'ascensore va più veloce di prima)... Ogni respiro è un battito del cuore e sono **cento** i piani che l'ascensore passa, adesso, ogni volta che la luce si accende. Mentre inspiri, l'aria che entra nei tuoi polmoni gonfia anche la grande vela del paracadute e quando tu espiri anche il paracadute si sgonfia leggermente: i tuoi polmoni ed il paracadute respirate assieme (qui si deve respirare rumorosamente, ancora una volta, sincronizzandosi con l'addotto)...*

Ora non si sente più il rumore dei cavi dell'ascensore, che non ci sono più, ma si sente solo il rumore del vento, che entra nei nostri polmoni e nella grande vela del paracadute bianco che sorregge la discesa dell'ascensore."

Anche queste sollecitazioni devono essere ripetute senza fretta, passando dall'attenzione auditiva per il suono del vento a quella visiva per il display che lampeggia, al ritmo della respirazione, alla visualizzazione dell'ascensore che scende in un lungo tubo nero infinito che va al centro dell'Universo, sorretto da questo paracadute.

In questa fase l'addotto ha tutti i canali cenestesici provenienti dall'esterno completamente interrotti.

Il canale olfattivo è totalmente chiuso, così come quello visivo: anche se l'addotto aprisse gli occhi non vedrebbe niente. L'unico canale semiaperto è quello auditivo, ma viene riconosciuto soltanto il suono della voce dell'ipnologo. In altre parole, si potrebbe far scoppiare un mortaretto nella stanza e l'addotto in ipnosi non percepirebbe un bel niente e non si muoverebbe di un millimetro.

La Fase 2C (SFC)

Adesso si continuerà dicendo:

"Ora conterò fino a tre e poi anche il paracadute si staccherà e l'ascensore scenderà verso il basso a gran velocità, alla massima velocità possibile, ma molto, molto morbidamente e noi raggiungeremo il punto più profondo, dove ci rilasseremo come non siamo mai stati rilassati prima... uno-due-tre.... (solito rumore con la bocca)...."

*Ora il display non si spegne nemmeno più: Ad ogni respiro che facciamo (e si respira con lui) sono **mille** i livelli passati dall'ascensore. Non si sente nemmeno più il rumore del vento e l'ascensore è così veloce che tu scendi in caduta libera e perdi peso. Perdi peso e galleggi all'interno della cabina, senza peso in questa caduta libera, come fanno gli astronauti nello spazio. Fluttui senza peso e questo ti permette di rilassarti ancor più di prima, ancora di più, come mai sei stato rilassato prima. L'ascensore, ora, è come un proiettile di luce che viaggia alla velocità della luce, sparato in questo tubo nero che corre verso il centro, il centro della Terra, il centro dell'Universo, il centro del Tutto. Tutto è luminoso e nessun rumore si sente, perché la luce non fa rumore. E tu ti rilassi sempre di più. Tutte le barriere sono state ormai superate ed ora conterò fino a sei. Mentre conto l'ascensore si fermerà, rallentando dolcemente fino ad arrivare in fondo, alla fine della sua discesa.*

Uno, due (lentamente perché bisogna dare il tempo all'ascensore di fermarsi non bruscamente) **tre:** ora l'ascensore si sta fermando e tu stai riprendendo peso e sei nuovamente seduto sulla tua poltrona, **quattro, cinque,** l'ascensore è quasi fermo... **ssssseeeeeiiiiii.**"

La Fase 2D (SFD)

"... La porta scorrevole si apre e tu sei davanti ad una stanza poco illuminata. Al centro, c'è uno splendido divano, molto comodo, molto tecnologico e tu ti ci stendi sopra... ahhh, com'è comodo questo divano (la voce dell'ipnologo mima lo stiracchiamento dei muscoli ed il tono che si ha in quei casi), respira con te, assume la forma del tuo corpo: mentre tu espiri, si accomoda attorno ai tuoi polmoni e così anche quando inspiri... tu ed il divano siete una cosa sola... (si respira insieme a lui) e tu ti rilassi ancora di più, ancora di più, se ciò è possibile, come non lo sei mai stato prima..".

L'addotto è in ipnosi molto profonda ed è a questo punto che comincia la vera induzione al ricordo, partendo sempre dalla tecnica suggerita dalla PNL, cioè dal "sogno ad occhi aperti". Si inizia col dirgli di ricordare una immagine ferma, tenendo presente che egli, durante la rivivificazione di quell'immagine, attingerà alla sua memoria del realmente vissuto ed inoltre, se per caso esistesse qualche barlume di Subconscio ancora in funzione, questo non si insospettirebbe troppo, perché comunque lo si sta distraendo facendogli analizzare qualcosa di fermo.

La Terza Fase (TF)

"Solo ora ti accorgi che, attaccato al soffitto di questa stanza, c'è uno schermo nero, superpiatto, di quelli tecnologici dell'ultima generazione. È molto grande ed attaccato al soffitto. Lo schermo nero è acceso, perché si vede un puntino luminoso al centro, che ci dice che l'impianto è attivo: ma non si vede niente.

Mentre guardi quel puntino luminoso al centro ti rilassi sempre di più, sempre di più, sempre di più... e mentre lo guardi il tuo cervello va a cercare un'immagine, un'immagine del tuo passato, un'immagine di quella volta (e qui si utilizza, come immagine di partenza, qualcosa che il soggetto ha descritto nei suoi colloqui preliminari e fa parte del realmente visto e vissuto, ma fa anche presagire un seguito con particolari risvolti a sfondo ufologico, come una luce vista in camera - e non sognata - od un UFO realmente visto - e non sognato - eccetera. L'aggancio con il reale è fondamentale per partire con un'immagine vera che l'addotto ha sicuramente nella sua memoria. L'idea è di analizzare il contenuto del seguito per verificare l'autenticità dei ricordi e la sovrapposizione con ciò che è stato realmente ricordato al di fuori dell'ipnosi, durante i colloqui preliminari). Io conterò fino a tre e poi questa immagine, che il tuo cervello sta cercando

nella tua memoria, verrà trovata e proiettata sullo schermo nero, che si illuminerà immediatamente. Ecco, la tua mente sta cercando l'immagine, ecco la sta trovando... (pausa) eccola lì, quella!

L'ha trovata...

Ora conterò fino a tre e l'immagine verrà proiettata sullo schermo e sarà fissa, immobile e tu, nella sua fissità, la potrai guardare bene in tutti i particolari: UNODUETRE (rapidamente, in modo che ormai l'Inconscio prenda il sopravvento definitivo e che niente possa più contrastarlo dall'interno).

L'addotto muove i bulbi oculari ubbidendo alla richiesta di guardare l'immagine ferma da destra verso sinistra e viceversa, dall'alto al basso e viceversa. Passano alcuni secondi (una ventina) e poi gli si chiede cosa vede e gli si dice di descrivere il contenuto della scena. A volte l'addotto aggrotta la fronte, perché non si attende assolutamente di vedere ciò che sta vedendo. Quando si è verificato che egli sta realmente vedendo qualcosa e comincia a descriverlo, gli si fa qualche domanda aggiuntiva riguardante la scena ferma.

Egli reagirà a seconda della situazione ed, al primo momento di calma raggiunto, gli si dice che, quando sentirà contare fino a tre, lo schermo diventerà *"grande-grande...grande-grande.... grande-grande..."* e lui (o lei), ci sarà dentro: *"e tutto si muoverà come quella volta"*. Poi si conta velocemente e si fa terminare il conteggio con il solito rumorino emesso dalla bocca, che l'addotto ha cominciato a conoscere e ad associare al fatto che sta per accadere qualcosa.

A questo punto l'addotto è immerso nella scena, parla al presente e rivive tutte le situazioni come se i fatti si svolgessero in quel momento.

Si ha grande cura di sollecitare e reindirizzare le sue emozioni in modo da evitare che venga preso dal panico.

L'addotto, in questa fase, può ricordare episodi molto negativi, ma il ricordo deve riaffiorare ed essere recuperato con tutti i mezzi.

Egli ha possibilità di esprimersi attraverso parziali movimenti del corpo.

IMPORTANTE: quando gli si vogliono far descrivere cose che non ricorda, l'addotto, inesorabilmente, non si lascia influenzare: nega di vedere ciò che gli viene ordinato di vedere e continua a difendere la propria realtà, quella realmente accaduta, che non ha nulla a che fare con la fantasia.

L'intera procedura può durare circa dieci minuti ma tende ad accorciarsi quando l'addotto è già stato condotto in ipnosi più volte.

L'ipnosi sarebbe tecnicamente acquisita una volta conseguito il punto fermo, ma si deve essere sicuri di aver raggiunto un livello molto profondo, perché solo così mi è stato possibile attingere a memorie molto importanti, come le coscienze della Mente, dello Spirito, dell'Anima, delle vite passate dei "carrier" e delle memorie aliene attive e passive (MAA e MAP) delle quali ho già discusso in precedenza. Solo ad elevati livelli di profondità ipnotica l'addotto riesce a dialogare con i vari parassiti alieni, come l'Essere di Luce (Lux) od il Sei Dita, a ricordare brani di vita aliena del Sauroide o parlare lingue aliene assumendo anche la personalità dell'alieno stesso.

L'addotto viene, così, schizofrenicizzato artificialmente; viene, cioè, "degenerato" (termine che si usa in fisica atomica per indicare due orbitali che all'inizio hanno la stessa energia, e perciò sono una cosa sola, ma che, dopo il processo di degenerazione, possiedono energie differenti e sono distinguibili l'uno dall'altro). Il processo di degenerazione si compie sull'Anima, sul Corpo, sulla Mente e sullo Spirito, permettendo all'ipnologo di mettere in stato ipnotico anche una sola di queste quattro parti, cosicché essa, essendo divisa dal resto, possa riconoscersi come autonoma e prendere coscienza di sé.

La coscienza di essere una cosa sola diviene così, dopo l'ipnosi, patrimonio di tutte le quattro parti, le quali, ricompattate nella fase terminale dell'ipnosi, producono un effetto benefico sull'essere umano nel suo insieme, che ora sa chi è e com'è fatto.

COME ENTRARE NELLA MAP/MAA DI UN ADDOTTO IN IPNOSI

Esistono tre modi per accedere alle memorie aliene.

Il primo metodo è del tutto casuale e si ha quando un addotto in stato ipnotico racconta, rivivendolo, un suo particolare ricordo di *abduction*. Egli tende a collegare automaticamente situazioni simili di differenti *abduction*, che tra loro sono accomunate solamente da una scena, da una situazione, da una sensazione che si ripete in due momenti storici differenti. L'addotto che sta ricordando una scena legge il suo *hard disk* cerebrale e va alla ricerca del fotogramma successivo. In certi casi può scegliere un fotogramma simile a quello cercato, ma non quello giusto. Ciò accade quando l'addotto sta descrivendo una situazione che si è verificata, ad esempio, in due *abduction* differenti: essendo la situazione da descrivere sempre la stessa, il cervello sceglie una qualsiasi delle scene, di solito quella che trova per prima.

Una volta un addotto descrisse un prelievo di sangue che l'alieno gli stava praticando all'età di cinque anni, ma, rialzandosi dal lettino, ne aveva trentacinque.

I prelievi di sangue, invece, erano stati due e l'addotto aveva erroneamente collegato i due episodi trasformandoli in uno solo.

Scoperto questo problema e verificatolo in numerose ipnosi, accadde una volta che un'addotta cominciò a descrivere un prelievo di sangue a cui era stata sottoposta e finì per descrivere se stessa come un'Aliena a Cinque Dita che estraeva il sangue da un altro addotto. Il meccanismo era il medesimo: alla ricerca del fotogramma successivo lei aveva trovato per caso, all'interno della memoria aliena, una scena simile, nella quale, però, i personaggi erano scambiati. Fu allora che mi accorsi dell'esistenza di una mente aliena e da lì partii, con metodi differenti, per collegarmi stabilmente alla memoria aliena.

Le domande di controllo chiarirono che ero di fronte ad una personalità aliena che rispondeva tranquillamente, perché era anch'essa in ipnosi, non si allarmava per le mie domande e rivivificava le sue esperienze passate come un normale addotto ipnotizzato.

ORDINI POST IPNOTICI (OPI) E BLOCCAGGIO PARZIALE DELLE AZIONI DI ABDUCTION ALIENA

Lo scopo finale di questo lavoro è dare delle indicazioni specifiche sul come operare per far cessare le *abduction* aliene degli addotti che abbiano sentito la necessità di chiedere un aiuto specifico.

La letteratura non forniva nulla di buono riguardo a possibili metodi da applicare a questo problema, così mi sono inventato di sana pianta alcune tecniche e le ho sperimentate direttamente sugli addotti a mia disposizione, avendo cura di usare ciascuna tecnica su diversi addotti che tra di loro non si conoscessero. In tal modo avevo la possibilità di non essere "scoperto" dall'alieno, il quale non avrebbe certamente messo in relazione ciò che stavo facendo con un addotto di Napoli con quello che facevo con uno di Torino.

Partii dallo studio di un caso americano. L'ex boscaiolo Travis Walton, che ho conosciuto di persona, mi ha raccontato alcuni particolari della sua esperienza avuta a diciassette anni, dalla quale è stato tratto anche un film, dal titolo "Bagliori nel buio". Walton sostiene che il film è veritiero solo a metà ed è stata aggiunta molta fantasia scenica. In questa sede non è mio compito fare una retrospettiva sul caso Walton; ciò che mi interessava era la descrizione di quello che era successo quando Walton, prelevato da una macchina volante mentre i suoi amici fuggivano in automobile, si trovò in un ambiente tecnologico nel quale, come al solito, alcuni alieni di tipo EBE lo circondarono a semicerchio. Lui semi-incosciente prese qualcosa in mano, qualcosa che assomigliava ad una sedia, e la tirò addosso al gruppetto di alieni. La reazione di questi fu quasi inesistente, ma interessante.

"Gli alieni sembrarono guardarsi e comunicarsi con gli occhi qualcosa tra loro"....

dice Walton:

"... poi uscirono dalla stanza in fila indiana senza far rumore e mi lasciarono lì dentro da solo".

In seguito arrivarono altri alieni, di tipo Orange, che ripresero in mano la situazione. Se è vero che gli EBE sono solo robot biologici, il loro comportamento poteva essere stato dettato dal fatto che non erano programmati per un atto come quello compiuto da Walton. Del resto anche nelle ricostruzioni ipnotiche da me ottenute sembrava che questi esseri non fossero in grado di capire certe "stranezze" imprevedibili del comportamento umano. In altre parole, se la mia ipotesi fosse corretta, gli alieni di Walton se ne sarebbero semplicemente andati a farsi riprogrammare dai loro padroni, non essendo in grado di gestire al meglio la situazione.

Se così fosse stato, sarebbe bastato introdurre nella mente dell'addotto un ordine post-ipnotico che, scattando in modo del tutto inconscio nell'evenienza di un arrivo improvviso delle EBE, facesse fare all'addotto qualche atto strano ed inconsulto a cui le stesse EBE non fossero preparate. Ci si sarebbe potuto attendere, come reazione, l'allontanamento "momentaneo" degli alieni. Questi poi, riprogrammati, qualche giorno dopo sarebbero sicuramente tornati alla carica nel tentativo di riprendersi l'addotto ribelle.

IL FUNZIONAMENTO DI UN ORDINE POST IPNOTICO IN AMNESIA TOTALE

Prima di affrontare alcuni casi pratici, bisogna chiarire cosa si intende per OPI e come e perché funziona. Quando la procedura ipnotica ha prodotto uno stato di ipnosi profonda, il Subconscio è assente ed il Conscio dorme, quindi si parla solo con l'Inconscio. Di quello che dice in questo stato chi è sotto ipnosi non può ricordare nulla all'atto del risveglio. Questo accade perché né i sensi (il Conscio) né tanto meno il mediatore (il Subconscio) si sono resi conto del fatto che c'è stata una conversazione, perché mentre quella si svolgeva essi erano formalmente assenti, o meglio, disattivati.

È come prelevare dei *file* dal computer di un altro, passando, come dicono gli *Hacker*, "*in background*" attraverso la rete, senza eseguire operazioni "in chiaro", ovvero spiare il computer di un altro attraverso la rete senza farsi notare: solo con programmi sofisticati si potrebbe "vedere", e con difficoltà bloccare, il prelevamento indesiderato dei dati. La comunicazione non verrebbe registrata, quindi ufficialmente non sarebbe mai esistita.

La stessa cosa succede quando, in ipnosi profonda, si induce il soggetto a non controllare i segnali provenienti dall'esterno (operazione solitamente svolta dal subconscio).

Il vantaggio di immettere un ordine post-ipnotico nella mente di chi è in ipnosi, cioè nel suo Inconscio, consiste nel fatto che il suo Subconscio ed il suo Cosciente non sanno che quest'ordine esiste, non lo vanno a cercare, quindi non lo trovano e non se lo ricorderanno mai, tranne quando esso verrà richiamato dalla volontà dell'Inconscio ed entrerà in funzione automaticamente. Si tratta, quindi, di un metaprogramma neurolinguistico inconscio, che possiede il pregio di non poter essere letto nemmeno dalle MAA, né dal Lux né dal Sei Dita, che non hanno accesso all'Inconscio umano.

Se quei parassiti avessero accesso all'Inconscio umano, avremmo perso la nostra battaglia prima ancora di combatterla.

Forse è più corretto dire che essi non vanno a guardare tra le informazioni dell'Inconscio perché non esiste, al suo esterno, alcun segnale capace di far pensare che vi è stata introdotta una bomba che scoppierà solo in presenza del segnale programmato.

Così ho potuto utilizzare questa metariprogrammazione dell'Inconscio contando sul fatto che nessuno si sarebbe accorto del lavoro svolto, nemmeno i parassiti interni all'addotto, fino al verificarsi di una situazione non prevista dall'alieno, ma programmata da me: in quel momento l'ordine post-ipnotico sarebbe scattato e nulla avrebbe potuto impedire all'addotto di compiere l'azione per cui era stato programmato.

Il metaprogramma risiede nell'Inconscio, che è privo di senso pratico, cioè non si chiede se convenga eseguire un'azione oppure no. Lo stimolo che fa partire l'ordine post-ipnotico è dunque indipendente dalla volontà conscia, ma controllato dalla volontà inconscia, con la quale ci si è accordati in fase di ipnosi profonda. La risposta allo stimolo è di tipo automatico, come quando guidiamo l'automobile ed un passante ci attraversa distrattamente la strada: noi, altrettanto distrattamente, freniamo, poiché questo gesto è ormai stampato nel profondo del nostro Inconscio.

In ipnosi profonda dissi all'addotto di eseguire il seguente ordine, che si sarebbe però subito dopo dimenticato e di cui si sarebbe ricordato solo nel momento in cui avrebbe dovuto eseguirlo:

"Quando loro torneranno tu andrai con loro! Ci andrai solo se loro ti diranno perché ti portano via. Più loro non ti risponderanno, più tu non andrai con loro, più loro insisteranno più tu gli ripeterai che vuoi sapere perché ti prendono e solo se te lo dicono andrai via con loro, altrimenti rimarrai dove sei".

Analizziamo a fondo questo tipo di ordine ipnotico. L'addotto non viene costretto a ribellarsi all'alieno: così facendo si creerebbe una dicotomia schizoide nel suo cervello, perché, nel momento dell'esecuzione dell'ordine post-ipnotico, egli sentirebbe da un lato l'impulso di dar retta all'ordine e dall'altro di obbedire all'alieno. Sicuramente questo non gli gioverebbe ed egli ne potrebbe portare il trauma per un bel po' nella vita cosciente di tutti i giorni. D'altra parte l'alieno potrebbe essere più forte dell'ordine ipnotico e scavalcarlo, imponendo la sua volontà in qualche modo per ora ignoto, ma sicuramente prevedibile, almeno sulla carta. Invece dando l'ordine post-ipnotico nel modo descritto, in un certo modo l'alieno non lotta contro l'ipnologo, bensì contro se stesso: più insiste a voler portare via l'addotto più rafforza l'effetto dell'ordine post-ipnotico, in un *loop* senza via di scampo.

Metodologia auto indotta per contrastare e risolvere il problema delle Interferenze Aliene

Self Induced Method for Blocking Abductions Definitively (SIMBAD)

Abbiamo già mostrato alcune possibili metodologie che fanno uso di ipnosi e di PNL (Programmazione Neuro Linguistica) nel trattamento dei casi di Abduction, in italiano più propriamente definite con il termine "Interferenze Aliene". In alcuni casi e con estrema fatica, eravamo riusciti ad eliminare alcuni parassiti come il Lux od il Sei Dita od anche la MAA. Solo pochissimi casi erano stati trattati in modo tale da poter eliminare in tre situazioni differenti, tutte e tre le interferenze aliene.

Lo studio di questi primi casi si rivelò interessante da questo punto di vista perché mi dette lo spunto per elaborare alcune metodologie che non facessero uso di ipnosi propriamente detta ma che potessero, in linea di principio, dare dei risultati positivi.

Analogamente a questo studio avevo fatto altre osservazioni tratte da quei casi che non potevo seguire personalmente ma solo a distanza, con lettere e telefonate. Per stabilizzare questi soggetti avevo escogitato una serie di esercizi da far fare a loro, che avrebbero, in linea di principio, migliorato la loro vita, in attesa magari di una più approfondita seduta di ipnosi regressiva o di PNL. Sulla base di una vasta sperimentazione avevo però inaspettatamente cominciato ad ottenere buoni risultati anche a distanza. In altre parole gli esercizi che proponevo erano di gran lunga più funzionali di quanto non mi fossi mai atteso. Il capitolo del testo Alien Cicatrix, in cui parliamo delle ancore e del loro uso ne era un lampante ed inconfutabile esempio.

Con l'utilizzo della tecnica delle ancore spazio temporali e l'uso della "telecamera mobile", qualsiasi operatore, anche poco esperto, sarebbe stato in grado di far ricordare al soggetto la sua abduction. Questo certo non era un grandissimo risultato per noi ma ci dava una metodologia rapida per far rivivere al soggetto una sua reale abduction senza ipnosi ottenendo il ben più importante risultato che era rappresentato dalla finale accettazione da parte del soggetto in esame, della sua condizione di addotto.

Si risolvevano immediatamente così una serie di traumi le cui risposte inconse non erano mai uscite dallo studio di un qualsiasi psichiatra o psicologo a cui il nostro addotto si fosse rivolto.

Di lì cominciava l'iter per far acquisire coscienza di tutte le parti della abduction, vedi lo schema generale riprodotto prima in questo studio.

Solo dopo che il soggetto avesse intrapreso il cammino della conoscenza e della coscienza, avesse cioè ricordato le sue abduction, avesse "ascoltato" la sua anima e gli fossero stati dati gli strumenti per parlare con lei, esisteva qualche speranza che il soggetto si liberasse se non di tutti, di qualche parassita almeno. In ogni caso la sua esistenza di addotto sarebbe sicuramente migliorata.

Osservai che quando il soggetto in ipnosi si rendeva conto di essere parassitato da un alieno, gli si diceva con un ordine post ipnotico che, a casa sua, la sua anima si sarebbe mossa e, se avesse voluto, avrebbe eliminato il parassita. Ora quello che in realtà succedeva era, anche se con modalità differenti, che il soggetto, aveva una visualizzazione di se stesso della sua anima e del parassita da eliminare. Ne veniva fuori la vivificazione di uno psicodramma in cui archetipicamente le varie parti si affrontano all'interno della visualizzazione del soggetto. Alla fine l'anima del soggetto emetteva un atto di volontà che poteva prendere tutte le forme dell'archetipico immaginabile, ma stava di fatto che nella visualizzazione prodotta, il parassita se ne andava. In alcuni casi era per sempre in qualche caso tentava di ritornare dopo qualche tempo ed in questa fase gli esiti erano ancora decisamente incerti.

Già, ma perché la metodologia sembrava funzionare?

La metodologia funzionava ed i controlli che venivano fatti in ambiente di ipnosi profonda conseguentemente alle richieste del soggetto addotto, il quale chiedeva di verificare l'eliminazione del suo parassita, dimostravano una apparente efficacia del metodo.

In ipnosi profonda, l'anima raccontava quello che era successo e dell'eliminazione dello stesso parassita.

Ovviamente il soggetto addotto acquisiva sempre più capacità cognitive di se stesso ed alla eliminazione dell'ultimo parassita, si sbloccavano le memorie delle sue abduction probabilmente bloccate dall'intervento del Lux in particolare; tali memorie fluivano fuori come un fiume in piena che scende verso il mare.

C'era dunque in questa operazione qualcosa che funzionava. Per aumentare le "rese della reazione" bisognava studiarne il meccanismo e capire cos'era la cosa che a volte faceva funzionare il meccanismo di eliminazione del parassita alieno.

Avevamo a disposizione differenti casi anche se non moltissimi e potevamo cercare una nota in comune a tutte queste procedure di visualizzazione, messe in atto da soggetti con differenti e personalissime regole di visualizzazione mentale.

Ma che cosa è una visualizzazione mentale?

Una visualizzazione è una visione del tutto virtuale di una realtà che non esiste ma che viene prodotta, all'interno di alcune zone del nostro cervello con particolari procedure.

Dunque il nostro studio doveva partire dal concetto di immagine mentale. Per immagine mentale si intende non solo un visivo ma una qualsiasi sensazione cenestesica od auditiva riprodotta all'interno del nostro cervello. Le immagini visive sono quelle che storicamente sono state più usate e studiate.

Kosslyn parla di analogie di impiego tra immagini mentali e percezione visiva. La visione, principalmente, viene utilizzata in due casi: nell'identificare oggetti, parti o caratteristiche di

essi (come il colore o la struttura) e per seguire oggetti in movimento, individuarne la traiettoria o raggiungerli in modo appropriato. Similmente, uno degli obiettivi delle immagini

mentali è individuare proprietà di oggetti immaginati, consentendo il recupero di informazioni dalla memoria.

In genere, il richiamo alla memoria tramite immagini mentali avviene quando l'informazione da ricordare è una "sottile" proprietà visiva, quando una proprietà non è stata esplicitamente considerata in precedenza oppure quando non può essere facilmente dedotta da un altro tipo di informazione archiviata, ad esempio facendo ricorso ad un formato *proposizionale*. Anche le immagini mentali, inoltre, sono utilizzate per seguire (mentalmente) oggetti in movimento o individuarne la traiettoria: per esempio quando pensiamo a come apparirà un oggetto dopo una trasformazione, ma soprattutto quando consideriamo le relazioni spaziali tra

oggetti. Questo, e il fatto che gli oggetti visualizzati mentalmente conservano le stesse proprietà degli oggetti reali, spiegherebbe l'importante presenza delle immagini mentali nella risoluzione di problemi.

I primi esperimenti relativi alla trasformazione dell'immagine hanno riguardato un fenomeno singolare definito come "rotazione dell'immagine mentale".

In un esperimento effettuato nel 1971 da Roger Shepard e Jackie Metzler, ai soggetti venivano presentate coppie di figure geometriche e veniva loro richiesto di valutare il più rapidamente possibile se fossero identici o meno, a prescindere dall'orientamento.

Misurando tachistosopicamente i tempi di reazione agli stimoli visivi, essi hanno rilevato che il tempo necessario ad eseguire il compito aumentava, come una funzione lineare, all'aumentare delle differenze angolari nell'orientamento tra i due oggetti e la decisione circa la loro uguaglianza o diversità era conseguenza di una rotazione degli stessi oggetti rappresentati nell'immagine mentale. Insomma, quanto maggiore era la rotazione necessaria per orientare allo stesso modo le due figure, tanto più lungo il tempo di esecuzione del compito.

Ma la cosa interessante era per noi un'altra.

Non essendo oggetti reali, gli oggetti rappresentati nelle immagini mentali non sono costretti a seguirne le stesse leggi fisiche, eppure esperimenti come quello descritto facevano presupporre una forte inclinazione, da parte delle immagini mentali, ad imitare la realtà anche in questo: sembra che i nostri meccanismi di trasformazione delle immagini siano fatti in modo da imitare i processi percettivi.

Questo accade se il nostro cervello funzionava come un computer.

La computer grafica offre un sacco di risorse nel risolvere problemi complessi ma se il nostro cervello è un computer grafico allora farà così anche lui?

"immaginate un cavallo: cos'è più lontano da terra, la punta della sua coda o le sue ginocchia posteriori?".

Lo so che per risolvere il problema state visualizzando un cavallo! Ma allora con le visualizzazioni mentali si possono realmente risolvere problemi di modeling!

Ma come funzionerebbe il tutto?

Kosslyn ha proposto una concezione in cui le immagini mentali sono simili a figure proiettate su un tubo catodico e prodotte da un programma per calcolatore che opera su dati conservati in memoria.

Se pensiamo allo schermo di un monitor collegato ad un calcolatore, le immagini potrebbero essere rappresentate dai simboli presenti in forma grafica sul monitor, ma ottenuti da informazioni e dati contenuti in memoria e di carattere non figurativo.

L'ipotesi, che sta alla base di questa metafora, è che le immagini mentali siano temporanee configurazioni spaziali nella memoria attiva, generate a partire da una "matrice", cioè da più astratte rappresentazioni situate nella memoria a lungo termine.

Infatti, dentro il calcolatore che visualizza un'immagine sullo schermo non c'è una matrice concreta: le caselle di un'ipotetica matrice sono rappresentate da singole voci nella memoria della macchina. Il calcolatore identifica questi elementi in modo tale che, al livello funzionale, è come se fossero distribuiti in una configurazione visiva.

Meccanismi interpretativi ("l'occhio della mente") lavorano su ("guardano a") queste figure interne e le classificano in termini di categorie semantiche: per esempio, una particolare configurazione spaziale potrebbe essere identificata come appartenente alla categoria "orecchie di Snoopy". In altre parole, e qui il discorso si fa solo apparentemente complesso, non solo sembrerebbe che il cervello si comportasse da computer grafico ma che attingesse ad un particolare software per il riconoscimento di alcune figure base da una specie di biblioteca o database in suo possesso. Per esempio se guardiamo questa figura, ci potremmo accorgere che il nostro cervello nel vedere una stella a sei punte così disegnata ne riconosce la costruzione basata su modelli più semplici quali due triangoli equilateri sovrapposti con le punte poste in opposizione.

Nessuno vedrebbe invece la figura posta all'estrema destra del disegno come una parte "primordiale" della composizione. Perché? E poi c'è ancora qualcosa d'altro da sottolineare. L'Utilizzo della PET (Tomografia ad emissione di positroni) riesce ad evidenziare quali siano le zone del cervello utilizzate dalle così dette immagini mentali.

Kosslyn ha usato la PET per avere conferma dell'ipotesi secondo cui le immagini mentali sono pattern di attivazione almeno in alcune aree topograficamente mappate della corteccia visiva. Grazie a questa particolare tecnica, infatti, sono state scoperte aree del cervello umano, note come aree organizzate topograficamente, attive durante la formazione di immagini mentali visive, anche quando i soggetti hanno gli occhi chiusi.

La prima area corticale che riceve input dagli occhi è l'area V1, meglio nota come corteccia visiva primaria, corteccia striata, OC e area 17. Nel 1986 Fox ed i suoi colleghi hanno usato la PET per dimostrare l'esistenza dell'area V1 negli esseri umani.

La PET, tomografia ad emissione di positroni, è una tecnica di medicina nucleare che permette di localizzare con precisione, all'interno del cervello (o di altri organi del corpo), una sostanza marcata con un radioisotopo che emette positroni, sostanza precedentemente somministrata al soggetto in esame. Per mappare le aree del cervello coinvolte in una qualsiasi attività mentale, i ricercatori iniettano piccoli quantitativi di acqua

radioattiva nella vena di un braccio di soggetti normali. L'acqua radioattiva raggiunge rapidamente il cervello, dove si concentra nelle aree in cui le cellule sono più attive.

Confrontando le immagini di uno stato di riposo con quelle di uno stato in cui i soggetti sono impegnati in un compito che implichi la funzione mentale indagata, è possibile scoprire quali aree del cervello sono coinvolte. In uno degli studi, ai soggetti sottoposti all'esperimento, veniva richiesto di visualizzare delle lettere, una volta piccole e una volta grandi, in modo che l'angolo visivo sotteso fosse, di volta in volta, più piccolo o più grande. Dal confronto con l'attività cerebrale durante la formazione delle immagini nelle due diverse grandezze, non solo veniva accertata l'attivazione di aree visive, ma fu anche possibile localizzare con precisione l'area di attivazione per ciascuna grandezza richiesta.

Ma non finiva qui. Ad alcuni soggetti con lesioni al lobo destro o sinistro del cervello reputati alla computazione delle immagini, che vedevano solo le immagini riconosciute dall'occhio destro o solo quelle riconosciute dall'occhio sinistro, fu chiesto di produrre immagini mentali e si scoprì che le immagini inventate dal cervello avevano lo stesso problema.

Se ne percepiva solo la parte destra o sinistra a seconda di quale parte opposta del cervello fosse mal funzionante. Si potevano evincere, da questi esperimenti, le seguenti cose:

1 Il cervello possiede due tipi di memoria: una a breve termine e l'altra più longeva. La memoria a lungo termine immagazzina il ricordo dell'oggetto mentre la memoria a breve termine è addetta alla simulazione del movimento dell'oggetto stesso attraverso la produzione di immagini mentali.

2 L'oggetto viene riconosciuto attraverso la sua struttura base di forme "template" cioè forme originali, forme basi, noi diremmo simbolico archetipiche.

3 Il cervello umano si trasforma in un vero e proprio CAD (*computer assisted design*) in grado di ricostruire le immagini statiche ed in movimento di oggetti realmente visti ed immagazzinati nella memoria a lunga scadenza.

4 La parte del cervello che è addetta alla comprensione della visione è la stessa addetta alla costruzione delle immagini mentali!

Esiste un punto in più su cui fare mente locale perché, per i nostri scopi, è di estrema importanza. Le teorie sulla formazione delle immagini mentali sono o di tipo computazionale o proposizionale, cioè in altre parole o il nostro cervello vede e computa e nell'immaginare riproduce, o vede e non computa, ma propone di sua sponte determinate soluzioni visive mentali.

Noi oggi siamo in grado di dare un terzo punto di vista dell'intera questione, come peraltro già proposto da altri autori.

La visione sarebbe l'insieme di questi due processi che non dovrebbero essere più visti in antitesi ma in associazione collaborativa nell'identificare, visualizzare e muovere le immagini mentali in tre D.

Questa è forse l'idea più importante espressa in questo contesto perché la sua spiegazione può venire dalla possibilità che il cervello umano utilizzi forme archetipiche comunque indipendentemente dagli input di entrata nel cervello, partendo per esempio ma non solo, dall'apparato visivo. Così, colui che guarda, vede, riempie la memoria a lunga durata del suo cervello con forme che vengono riconosciute dal programma del suo stesso cervello in base a regole archetipiche fondamentali. La memoria a durata breve opererà le trasformazioni spaziali e così sarà possibile computare una immagine tridimensionale, avendo solo pochi dati spaziali dell'oggetto di partenza. Il cervello sarebbe computazionale in fase di sviluppo dell'immagine mentale e proposizionale nel riconoscere i diversi pezzi base dell'immagine mentale.

Ma di tutto ciò, a noi cosa importava?

Se le cose stanno così è evidente che il cervello nel ricostruire con il gioco delle "ancore" proposto su Alien Cicatrix, le immagini dei rapimenti alieni, così come fossero stati visti da un'altra angolazione, riprodurrebbe con le stesse leggi della fisica, gli oggetti, permettendo di vedere da angolazioni differenti cose che dalla angolazione originale non potrebbero essere percepiti, vuoi perché mancanti in quel fotogramma ma presenti in altri fotogrammi preclusi alla memoria del soggetto a livello cosciente, vuoi perché qualcosa blocca la memoria visiva del soggetto in esame. Il blocco della memoria visiva però risulterebbe essere attivo solo su un fotogramma e non sul resto della scena. E' come se l'alieno avesse bloccato la sequenza di ricordi bloccando un ricordo posto nella sequenza. Ma se è così, bastava superare il blocco dei ricordi facendo ricordare non il frammento successivo ma saltando un frammento e ricollegandosi in qualche modo ad un frammento ulteriormente successivo alla memoria del soggetto. Si dimostravano così due cose:

- le ancore mobili permettono di ricostruire esattamente e visivamente oltre che sensorialmente in senso lato, tutta la vicenda di abduction
- le ancore fisse (la telecamera fissa ma posta in posizione differente nella ricostruzione degli eventi) avrebbero fornito solo ed esclusivamente dati reali e credibili dell'intero accaduto. Il cervello, nel ricostruire le immagini mentali da altra angolazione, avrebbe usato non solo gli algoritmi necessari a produrre le opportune modifiche spaziali ma avrebbe utilizzato dati presi dai fotogrammi successivi e non ricordati dal soggetto. Fotogrammi in cui si poteva magari ben vedere in faccia, l'alieno che, nel primo fotogramma, si scorgeva magari in ombra. Così, all'atto della ricostruzione da un'altra posizione, il cervello attiva tutti i dati in

suo possesso perché va a leggerli nella memoria a lunga scadenza, memoria in cui in forma matriciale, sono compresi tutti i pezzi dell'immagine, riconosciuti anche dagli archetipi che gli competono.

In parole definitivamente chiare...

Il soggetto ha la possibilità di acquisire il ricordo di una abduction anche ricostruendo un ricordo, solo apparentemente di fantasia, elaborato attraverso le immagini mentali prodotte da una virtuale altra posizione.

Facciamo un esempio semplice:

se io ho visto un cubo dal mio punto di vista e questo mi è apparso nel seguente modo....

se io poi perdessi la memoria del proseguo degli avvenimenti, quando il cubo si fosse spostato, ruotando su un suo asse e mi avesse mostrato la sua parte nascosta, che se io avessi avuto accesso al ricordo, avrei percepito come segue....

io potrei ricostruire la parte nascosta con precisione modificando la posizione della mia ancora (la telecamera) ponendola in uno spazio mentale e virtuale, nel quale la mia mente attingerà a tutti i dati che ha, prendendoli direttamente dalla matrice di dati e non passando attraverso le vere immagini vissute. Si tratta di ricostruire il ricordo di una esperienza utilizzando le stesse aree del cervello addette al ricordo visivo, le stesse informazioni catalogate nella matrice di dati della memoria a lungo termine e mettendo tutto in un buffer di memoria in cui la parte computazionale del mio cervello elaborerà le nuove posizioni spaziali.

Ecco dunque come mi comparirebbe l'immagine del cubo se io la vedessi da un'altra angolazione per esempio, del tutto ipoteticamente, dall'alto:

Nella ricostruzione virtuale e mentale apparirebbe anche la parte di semisfera che io tecnicamente non vedevo nel mio ricordo originario ma le cui informazioni avevo comunque nel mio buffer di memoria a lungo termine.

Vedremo in seguito, come nell'esercizio proposto, ognuno può stabilire cosa sia realmente accaduto durante una sua abduction, utilizzando le semplici considerazioni che abbiamo fatto in questa sede ma rimandiamo agli esercizi finali il compito di assolvere a questo problema.

Tecniche di Visualizzazione: Progetto di Tavola Rotonda (PTR).

Costruire una tecnica di visualizzazione che producesse immagini virtuali ma che prendesse anche dati sia dalla memoria visiva a lungo termine che dalla realtà reale, cioè dal mondo degli archetipi, poteva essere un'idea da sfruttare. In realtà quest'idea, come al solito, era già patrimonio inconsapevole della scienza ufficiale.

Lo chiamavano psicodramma ma in realtà assomigliava molto a quello che volevamo creare. Nello psicodramma si fanno recitare a dei soggetti psicologicamente bisognosi di attenzione alcune parti ben precise, ma dettate in quel momento, da momenti di creatività fantastica. Il soggetto ad un certo punto della sua recita, mette dentro il suo personaggio, la sua psiche, e da lì riconosce se stesso come colui che sta recitando.

Nasce così una operazione che tende a far conoscere a ciascuno di noi il suo inconscio. L'inconscio riconosciuto dal subconscio è un processo meccanico che trasforma uno schizofrenico in persona normale.

Lo psichiatra, in genere, non vuole nulla di tutto questo perché sa che se il suo paziente guarisce, lui non ha più modo di essere visibile attraverso la sua professione. In altre parole il medico della mente, riconosce la sua esistenza solamente attraverso l'esistenza di un suo malato. Se il malato non esiste non esiste nemmeno lo psichiatra. Guarire un malato vuol dire per uno psichiatra morire, dove morire vuol dire rinunciare all'idea di servire a qualcosa. Lo psichiatra in generale è interessato alla sua salute mentale ed è per questo che sovente ha scelto psichiatria: per salvare se stesso, considerandosi inconsciamente malato, utilizzando le patologie altrui.

Quale è la potenzialità di una immagine creata mentalmente?

E' possibile utilizzare una immagine creata mentalmente per risolvere problemi reali, quali quelli delle abduction?

Già perché si sta parlando di problemi reali non di fantasie come vaneggiano gli esperti di ufologia.

La creazione di una immagine mentale attinge, come abbiamo detto, dalla memoria del realmente visto del realmente immagazzinato ma in più è possibile attingere alla memoria dell'archetipicamente sempre saputo.

Risottolineiamolo in modo ancora più chiaro. Esiste una parte di cervello che segue le leggi dell'analogico (realtà totalmente virtuale) ma esiste una parte del nostro cervello, comandato dalla mente, che segue un discorso puramente proposizionale cioè archetipico.

Bisogna subito dire che l'immagine mentale che è stata creata è stata sollecitata durante la sua creazione, da una parte di cervello e di volontà ben precise. E come dire che in parte il contributo all'immagine virtuale e mentale sia stato dato dal lobo destro ed, in parte, dal lobo sinistro del cervello umano. Allora chiediamo ai nostri addotti di immaginarsi una scena (uno psicodramma mentale virtualmente realizzato attraverso immagini mentali) in cui si fa recitare al soggetto la parte del giornalista che sta per effettuare una tavola rotonda televisiva.

Metodo pratico di impiego del sistema SIMBAD: Istruzioni per l'uso.

Prima di dare inizio al vero e proprio esercizio, può essere utile allenarsi a visualizzare una immagine in movimento accompagnata da suoni, contemporaneamente.

Per questo, abbiamo pensato ad un esercizio preliminare, in grado di verificare la vostra capacità di immedesimarvi nel vivere la vostra virtualità. L'esercizio propone di farvi immaginare un cubo in rapido e complesso movimento, accoppiando il tutto ad un rumore di sottofondo, come una musica per esempio.

Questo esempio rappresenta solo un'idea di quello che con la vostra mente potete immaginarvi.

Quando siete diventati bravi ad immaginarvi un cubo che ruota su stesso con colori differenti e con la musica da voi stessi creata da sottofondo potete fare l'esercizio seguente, che rappresenta il cuore del sistema SIMBAD. Mettersi comodi e rilassati ad occhi chiusi, senza che nessuno possa disturbare ed immaginate di dover effettuare il moderatore di una tavola rotonda televisiva. Vi immaginerete lo studio televisivo ed il tavolo attorno al quale prenderanno posizione i vari ospiti che, voi stessi, inviterete. Il tema della tavola rotonda sarà: ***Voi e gli alieni!*** Inviterete la vostra anima, la vostra mente ed il vostro spirito. Inviterete gli alieni, quanti e quali vorrete voi, a sedersi attorno al tavolo ed a discutere con voi della questione. Sono disponibili anche collegamenti esterni per chi non vuole o non può venire, così sia in video che per telefono. Mano a mano che i soggetti entrano dalla porta mano a mano che li chiamate con il loro nome o con una sigla, se non ne conoscete il nome, fate sedere questi soggetti dove vogliono sedersi. Immaginate la sala, i microfoni, le sedie. Perdete tempo a guardare la costruzione delle luci dello studio televisivo.

Quando tutti si sono accomodati. Date subito un'occhiata a come li visualizzate, come sono fatti, come sono vestiti, come si considerano tra di loro e come appaiano a voi, che li state osservando. Perdete pure tempo in questa prima fase mentre attendete che vi diano la linea per la trasmissione virtuale che state per effettuare.

Osservate il comportamento di ogni singola unità. Potrà essere che rimangano delle sedie vuote, potrà essere necessario aggiungere altri posti.. Osservate la disposizione attorno al tavolo e prendete mentalmente nota delle posizioni degli invitati perché dopo, dovrete fare un disegno schematico che riproduca le posizioni dei singoli, con una descrizione di tutti i partecipanti.

Quando sono arrivati tutti quelli che avete invitato, parte lo show: rivolgetevi subito ai singoli partecipanti per chiedere loro di presentarsi rapidamente, ***partite sempre dalla vostra anima***, poi fate come vi pare ma l'anima comincia sempre ciascun giro di interventi. Ricordate che siete il moderatore e tutti devono starvi a sentire; se troncate una discussione vi devono rispettare.

Dopo la fase di presentazione, cominciate con le domande. Potete fare tutte le domande che volete ma l'anima deve cominciare sempre per prima. La prima domanda sarà obbligatoria ed è la seguente. ***Conosci gli ospiti che sono in questa tavola rotonda. Sai chi sono e cosa vogliono?***

Da questo punto obbligatorio parte la discussione, che si può protrarre anche per differenti sedute (una trasmissione a puntate per non stancarvi troppo). Chiedete poi ai differenti personaggi cosa ne pensano del problema degli alieni e chiedete ai singoli alieni, se presenti, cosa ci fanno lì e quali sono i loro interessi reali. Chiedetegli se c'è qualcuno che li aiuta e se sono amici o nemici tra loro. Chiedetegli quando finiranno il loro lavoro, eccetera.

Il dibattito ha il compito di stabilire perché gli alieni sono qui e in che rapporto sono con la vostra anima, la vostra mente ed il vostro spirito.

A questo punto potete aiutarvi con dei filmati virtuali. Fate calare dall'alto un grande schermo e proiettate i filmati che vi servono. Per esempio: se la vostra anima non è d'accordo con alcuni personaggi invitati, mostrate un filmato del "realmente accaduto" e poi commentatelo davanti a tutti gli ospiti, con gli ospiti stessi. Il filmato è stato registrato dal vostro cervello ed i dati visivi verranno da lì. I filmati saranno inerenti alle vostre esperienze, che ora possono comparire sul grande schermo, ripresi da una telecamera posta nella miglior posizione per vedere tutto.

Non abbiate paura di inventarvi niente.

La vostra mente ha registrato tutto il vostro vissuto e sa bene cosa mostrare come immagini agli ospiti della tavola rotonda..

Chiederete poi, alla fine, in chiusura della trasmissione, quando avete cercato di mandare avanti il dibattito, per giungere ad una conclusione, se la vostra anima sia d'accordo.

Se per caso, la vostra anima non fosse d'accordo invitatela a rimediare a questa soluzione: chiedetegli per esempio se non volesse eliminare il problema. A seconda della risposta che l'anima emette, chiedetegli in diretta di farlo subito. Visualizzate senza fretta la scena della vostra anima all'opera: senza fretta.

Oppure accordatevi con la vostra anima che lei comunque lo farà quando sarà il momento migliore per lei.

Se l'anima decide di eliminare il problema alieno subito, visualizzate bene questa scena e guardate bene come vi appare mentre mette in pratica questa sua "volontà di farlo".

Descriverete poi la scena in un breve racconto. Tenete conto della vostra emozionalità durante tutta la tavola rotonda e dategli libero sfogo.

Guardate bene in faccia tutti questi personaggi come se li voleste inquadrare con la vostra telecamera quando interagiscono con voi.

Alla fine è importante che come in tutte le tavole rotonde gli ospiti vengano salutati. La tavola rotonda poi verrà aggiornata ad una seconda puntata dove interverranno gli stessi od altri personaggi che faranno il nuovo punto della situazione.

Alla fine fate un disegno ed un breve resoconto di tutta questa esperienza.

Ricordo che questo esercizio è stato studiato esclusivamente per veri addotti. I falsi addotti lo possono comunque effettuare per stabilire la loro non appartenenza al fenomeno.

Anche questa visualizzazione è di tipo autovalutativo.

ATTENZIONE! ULTERIORI NOTE:

- Prima di cominciare a fare le domande accendete virtualmente un timer che suonerà tutte le volte che starete per addormentarvi all'interno dello studio: se invece la vostra anima è presente, darete a lei il compito di far suonare il timer se qualcosa di voluto ed esterno a voi stessi, tenderà di farvi dormire o di distrarvi in qualche modo.
- Quando fate entrare i personaggi nello studio televisivo, fate passare i vari ospiti, di fronte ad uno grande specchio che avete opportunamente creato con la vostra mente. Registrate il tipo di immagine speculare che i vari ospiti forniscono di fronte allo specchio: questo particolare ci permetterà di avere a disposizione ulteriori informazioni archetipiche sulla simbologia dello specchio che si rifà alla simbologia dell'Anima come vedremo meglio in seguito.

Flash Hypnosis.

Durante il trattamento a livello di tecniche di PNL dei nostri addotti avevamo dovuto constatare come non era possibile effettuare le tecniche ipnotiche su tutti i soggetti per reale mancanza di tempo. Come si è potuto in precedenza verificare, per mettere in stato ipnotico profondo un soggetto, ci vuole tempo e calma. Nel frattempo i soggetti fortemente parassitati dalle varie componenti aliene, venivano in differenti modalità, ad avere, momenti di forte interferenza interna. Questo accadeva soprattutto quando al soggetto in ipnosi si chiedeva di estrarre la componente animica per poter interagire direttamente con essa.

Procedura per linkarsi all'Anima

La procedura è la seguente. Sulla base di quanto detto sopra si porta a far scendere l'ascensore con il soggetto all'interno dello stesso. Quindi gli si dice che l'ascensore non si ferma al piano voluto ma va oltre...

oltre.. dove mai è stato nessuno..L'ascensore è come un proiettile di luce che va a grande velocità al centro dell'Universo, al centro del tempo e dello spazio... per raggiungere il punto in cui tutto è cominciato... da dove tutto proviene..... in fondo , in fondo in fondo...

E' inutile dire che va trovata l'enfasi giusta nelle parole e nella respirazione mentre si induce questa suggestione...

Quando si sta per arrivare si fa lentamente fermare l'ascensore.. Questa volta non si aprirà nessuna porta.. ecco.. l'ascensore è fermo immobile nello spazio e nel tempo,..... all'inizio di spazio e tempo... Le pareti dell'ascensore divengono trasparenti e tu sei sospeso al centro del Tutto... immobile!

A questo punto, si deve attendere qualche secondo di assoluto silenzio.

Si chiede poi al soggetto quali sono le sensazioni che percepisce. Non dategli .. *cosa vedi?*.. perché la domanda non ha senso.

Quello che accade è che il soggetto comincia a descrivere con difficoltà qualcosa che non ha apparente traduzione a livello fonemico mentale. Il soggetto, se si sono compiute bene tutte le procedure, lì, è Anima e descrive il nulla da dove Tutto viene.

Qui partono le domande di controllo che sono le seguenti:

- Chi sei?
- Da quanto tempo sei?

Il soggetto, con vocalizzazione sotto i 100Hz, risponde che non ha nome oppure che non sa cosa sia il nome oppure ancora che lui è tutto o tutti oppure risponde semplicemente lo.

Risponde inoltre che lui è lì da sempre oppure risponde che non sa rispondere..

A questo punto il soggetto è linkato all'anima che può essere dunque facilmente riprogrammata come descritto prima.

Interferenza sull'Anima.

A questo punto se non si sta decisamente attenti il parassita alieno tenta disperatamente di bloccare le nostre azioni con vari sistemi. Il primo che quasi mai funziona a lungo, consiste nel non far funzionare l'apparato vocale del soggetto. Il soggetto tenta di parlare ma non esce vocalizzazione.

Il soggetto comincia a parlare ma la voce sale almeno sui 200Hz: si tratta o del Lux o del Sei dita che tendono ad interferenziare.

Sono facilmente riconoscibili perché il Sei dita appare subito aggressivo mentre il Lux fa finta di essere Anima ma risponde allora in modo sbagliato alle domande di controllo. La vocalizzazione appare simbolicamente come di un personaggio troppo marcatamente e falsamente buonista. Si potrebbe dire che il Lux è un pessimo attore.

A questo punto si possono scegliere differenti strategie che si devono adattare al soggetto che abbiamo davanti, in relazione al numero di ipnosi che con lui abbiamo già in precedenza condotto ed al grado di coscienza e conoscenza del fenomeno che l'addotto sotto trattamento secondo noi possiede.

Possiamo intrattenerci a parlare con il Lux per esempio o con il Sei dita ma possiamo insistere nel tirare fuori la componente animica del soggetto lavorando sulla potenzializzazione del super IO.

Esempio:

Ora l'Anima di questo contenitore uscirà e tu starai zitto e la farai parlare con me. Tu infatti non puoi nulla contro la volontà dell'Anima di questo contenitore.. E' inutile che tenti di resistere, tanto non ho fretta.... Ora l'anima parlerà, vedi? Già sta cedendo il controllo delle corde vocali del contenitore.. te l'avevo detto che era fatica sprecata.. conserva la tua energia per quando ti elimineremo perché ne avrai bisogno.. ecco che comincia a parlare .. Molto bene! Così! Ancora! Più forte!...

Eccetera eccetera...

Per ottenere l'estruzione dei vari parassiti, si possono utilizzare differenti strategie. Una volta che anima è stata degenerata (staccata dal resto) i vari parassiti non possono più prendere il controllo del contenitore e quindi si può procedere ad una veloce discesa dell'ascensore che porti il soggetto alla fuoriuscita di Anima rapidamente, prima che altri capiscano cosa stia succedendo. Il punto critico della procedura è caratterizzato dal momento in cui si chiede ad Anima di identificarsi.

Dalla nostra esperienza è risultato alquanto negativo porre la domanda del tipo.. chi sei? In modo molto diretto.

Sarebbe come dire.. chi c'è lì dentro.. inequivocabilmente il Lux od il Sei dita capiscono che si sta chiedendo ad Anima di definirsi. Se Anima riesce a definirsi, Ella Diviene e se Diviene non esiste più possibilità di tacitarla. Invece se la domanda è più indiretta come Definisciti, le cose sono più "tranquille": I parassiti non capiscono cosa accade ma Anima riesce a Definirsi e prendere coscienza di essere staccata dal resto ed indipendente dal Tutto.

La seconda strategia che bypassa completamente le aspettative dei parassiti interni, consiste in un sistema talmente veloce ed imprevisto che né il Lux né altri capiscono cosa stia accadendo e quando lo capiscono ormai è troppo tardi.

Il sistema che abbiamo valutato per mesi prima che venisse messo in pratica è stato identificato con il nome di Flash Hypnosis e prende le mosse da un perfezionamento del metodo delle ancore di cui abbiamo abbondantemente discusso prima.

Il metodo non solo prende le mosse dalle ancore della PNL ma è il risultato della rilettura di più di cinquecento pagine dei lavori di Erickson, puntando la nostra attenzione, su quel numero di pazienti che Erickson stesso non riusciva a mettere in ipnosi. Perché qualcuno non poteva apparentemente essere messo in ipnosi?

Perché sostanzialmente non si riusciva a ricalcarlo appropriatamente. In effetti cercare di mettere in ipnosi un soggetto schizoide può essere una impresa difficile. Si riesce a ipnotizzare una gallina ma difficilmente un gatto.

Lo schizoide ha difficoltà infatti a rimanere attento su un oggetto esterno per più di 3-4 secondi, ponendo la sua attenzione altrove. E difficile dunque con tali soggetti attivare quei meccanismi primari che portano ad uno stato di ipnosi seppur leggero, che rappresenta l'ingresso per uno stadio più profondo.

Leggendo questi lavori notammo come chi non riusciva nell'ipnosi era colui non in grado di vedere (visualizzare) l'immagine di partenza nel proprio cervello. Probabilmente si trattava di persone che erano auditive o cenestesiche, secondo i canoni espressi a monte di questo trattato. Notammo che l'uso dell'immagine fissa di partenza poteva ovviare a questa difficoltà, appunto perché fissa e più facile da ricordare.

In altre parole sperimentammo come si poteva far cadere in ipnosi, anche profonda, un soggetto al telefono o addirittura per e-mail facendogli "evocare" una particolare scena scelta da suoi racconti come immagine fissa. Poi dopo averla trattenuta ad osservare i particolari fissi di questa scena ed aver pompato l'aggancio alle ancore cenestesiche, dicevamo al soggetto di muovere la scena e di vedere cosa succedeva. Lavoravamo come se fossimo al presente.. ed ora che accade?.. se eravamo presenti al soggetto, giocavamo sui suoi movimenti del corpo riflessi: se il soggetto gettava un'occhiata di controllo a destra eravamo pronti a dirgli: *cosa c'è sulla destra?* Oppure tirava indietro repentinamente un braccio guardando in basso eravamo pronti a dirgli, è alto o basso quello che ti tira?

Nel giro di venti secondi il soggetto generalmente è in stato ipnotico vigile. Uno stato in cui non sente più niente tranne colui che pone le domande, non vede che confusamente la stanza tant'è che si possono muovere davanti al soggetto, oggetti, ma lui, anche se li segue con lo sguardo, uscendo dallo stato ipnotico, non sa dire come mai gli oggetti hanno cambiato posizione da soli...

Il soggetto pone lo sguardo fisso davanti a sé ad indicare che vive nel presente la scena: ha freddo o caldo, ha odore se ricorda scene particolarmente dolorose eccetera. In venti secondi il soggetto rivive la scena.

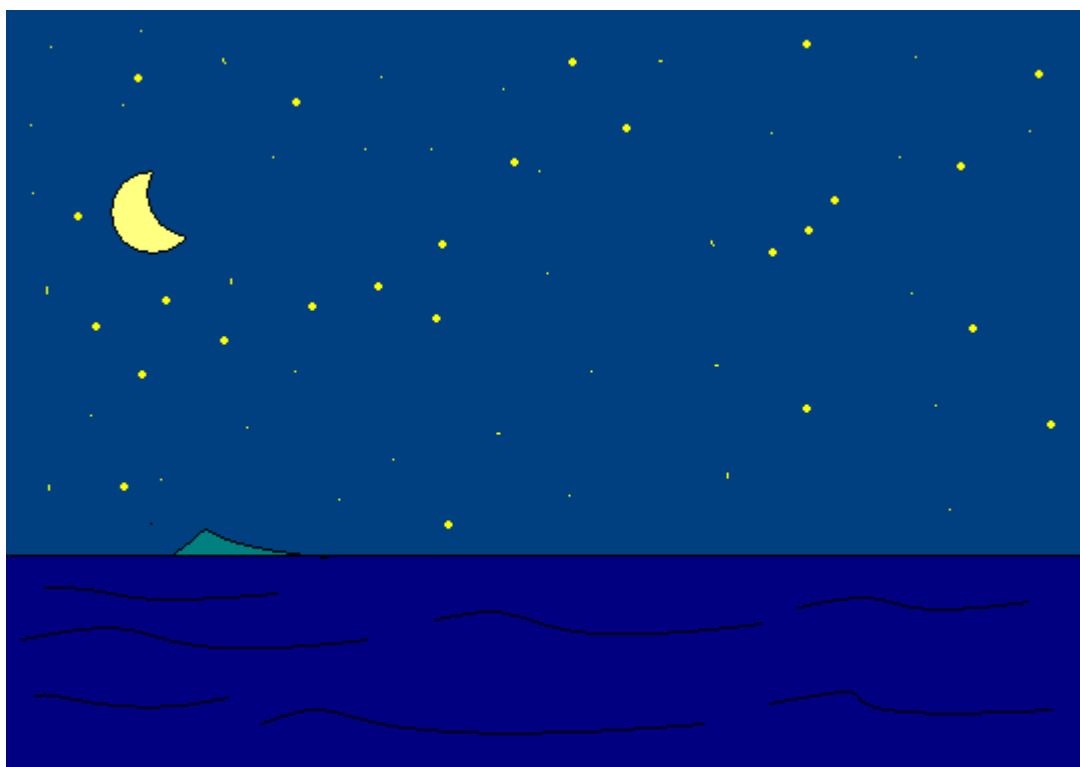
Non è necessaria la presenza fisica dell'ipnologo, non c'è più transfert diretto. La tecnica si attua in qualsiasi momento della giornata: al bar in ascensore, durante una cena, sull'autobus. Ci vogliono anche meno di venti secondi a volte. Il soggetto non si accorge di entrare in ipnosi e non mostra barriere di alcun tipo. I parassiti alieni sono totalmente fuori gioco.

Uscito dallo stato ipnotico con un semplice movimento distonico dell'ipnologo (un movimento inatteso), il soggetto non ha difficoltà a comprendere come quello che ha rivissuto, appartenga alla sfera della realtà. Il recupero dei ricordi delle passate abduction dunque diviene più facile ed immediato.

I soggetti divergenti a volte tendono a sfuggire allo stato ipnotico ma vengono costantemente riportati in quello stato con asserzioni verbali tese ad incollarli alle ancore cenestesiche.

Test Stelle ed Onde: alcuni esempi di interpretazione

Vediamo alcuni esempi di questo test accompagnati da una minima interpretazione di base:



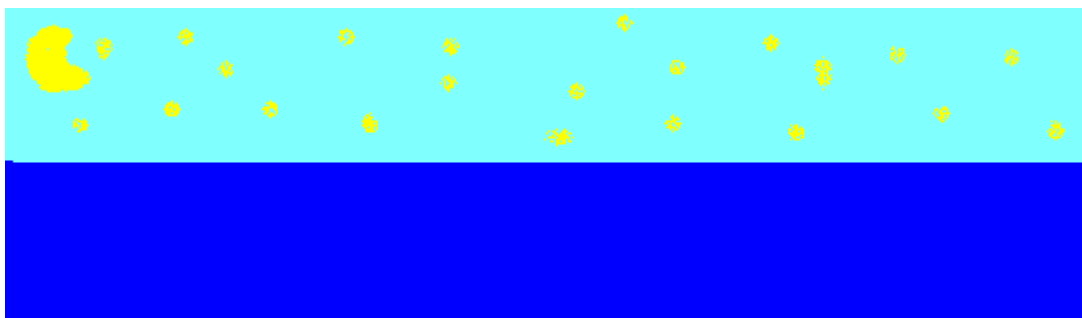
Il livello dell'acqua è in basso rispetto al centro dell'immagine il che sta a proporre una persona che è molto dedita al pensiero e meno all'azione.

Tale osservazione risulta fattibile anche sulla base della scelta dei colori (il blu intenso rappresenta la meditazione secondo Lusher) non esistono apparenti conflitti tra la sfera del pensiero che predomina e quella dei sensi (linea del mare all'orizzonte piatta).

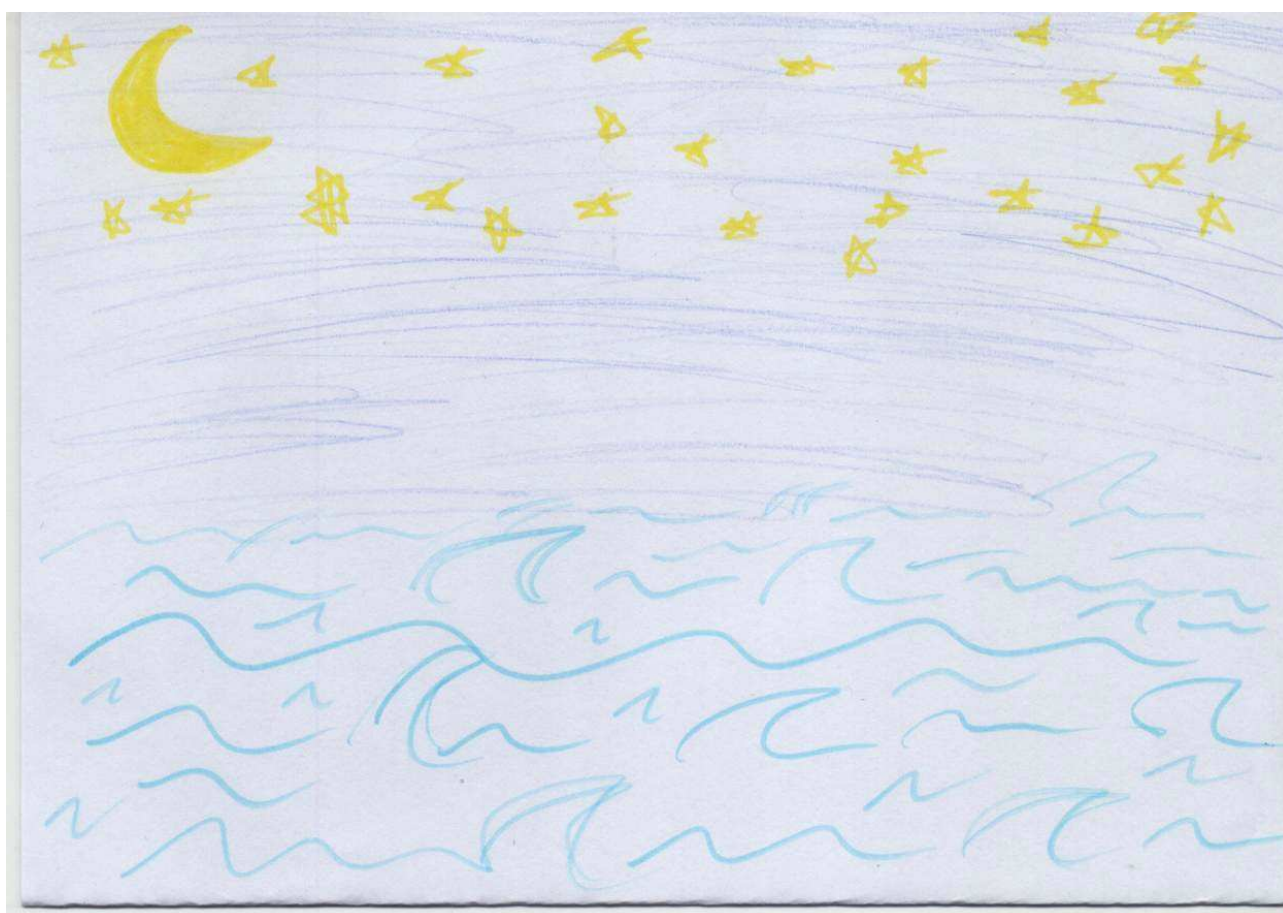
Il soggetto è decisamente introverso e poco portato per il contatto con gli altri.

Si isola (L'isola nel mezzo rappresenta il corpo del soggetto) ma anche le sue idee sono isolate (la luna a sinistra).

Il soggetto non ha chiara visione del suo futuro (la luna è buia a destra).



Il soggetto ha una visione dello spazio che determina la tendenza ad espandersi ed occupare anche quello altrui. Non esistono conflitti interni. Questo soggetto è più semplice di quello visto in precedenza ma anche per lui valgono evidentemente le stesse osservazioni generali anche se esiste più equilibrio tra azione e pensiero (probabilmente perché comunque il soggetto appare più statico rispetto al precedente nelle sue azioni e nei suoi pensieri).



Il soggetto vive la sua situazione in un mare di confusione sia nella sfera del pensiero che dei sensi. Onde in basso e vento in alto.

Notare la posizione della luna.

Il conflitto tra pensiero ed azione è elevato. Le stelle a pentacoro sono classiche di chi ha tendenza a momenti di stress profondo.

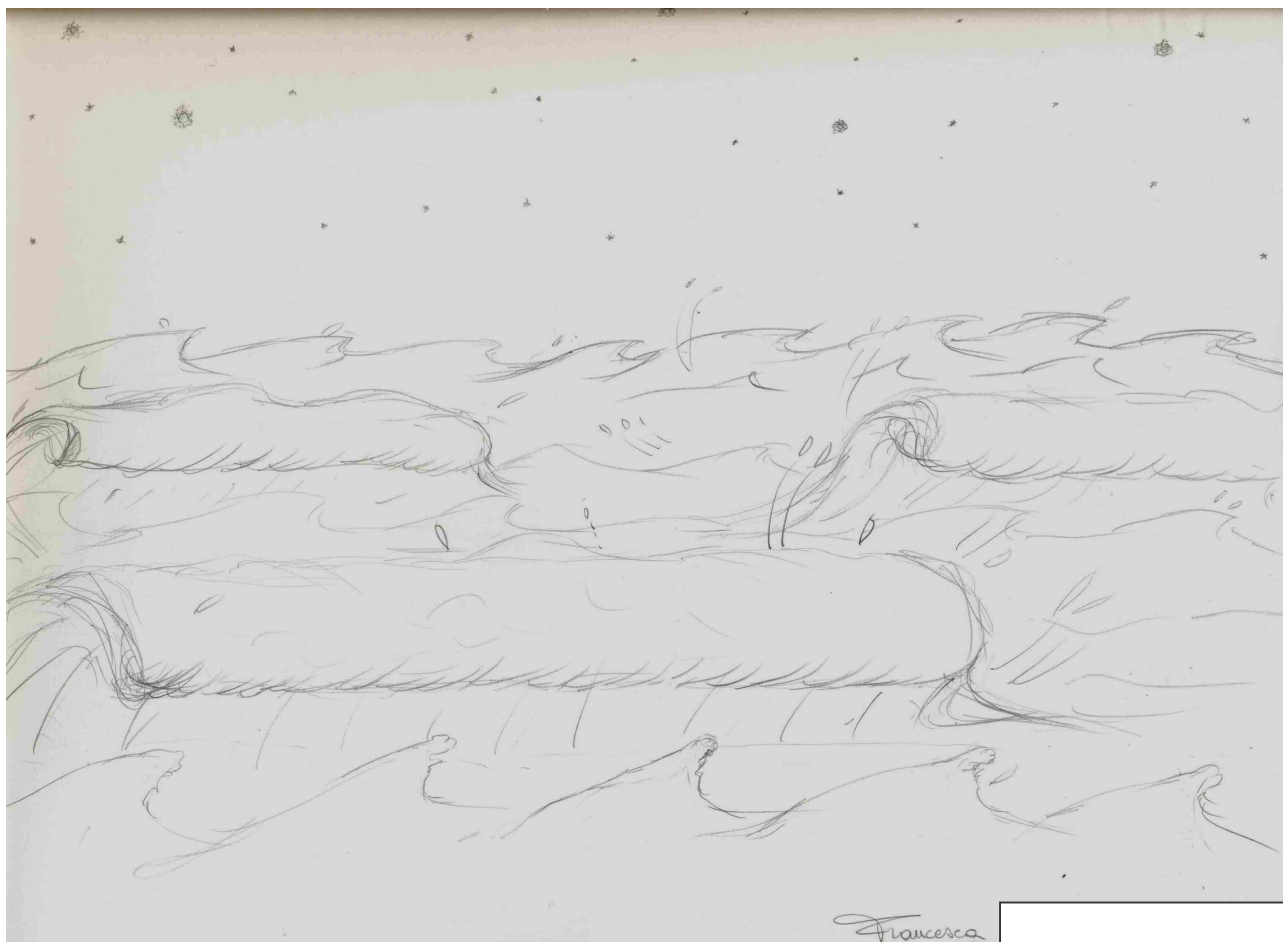
Carattere invadente e non rispettoso degli spazi altrui.



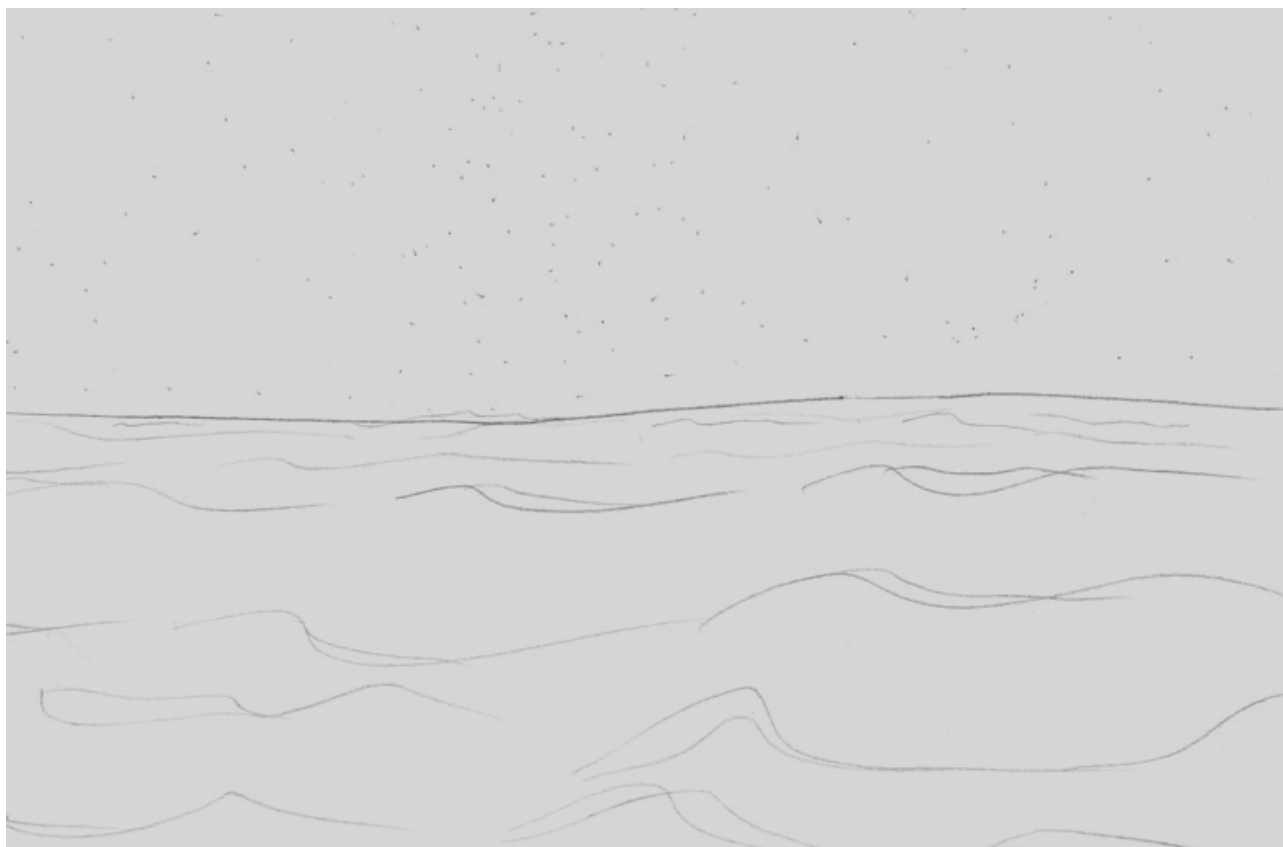
Stress elevato il soggetto crede che sarà nel presente travolto dagli eventi. Tende a riconquistare il futuro ma non ci riesce. I suoi pensieri appaiono isolati. Il soggetto tiene i suoi pensieri lontani da idee che potrebbero contaminarli. Si distacca dal passato e dal presente. Sa di avere grandi problemi da risolvere. C'è dentro la sua mente un'idea fissa: una stella diversa dalle altre... forse un'idea che in futuro potrebbe tirarlo fuori dalla situazione.



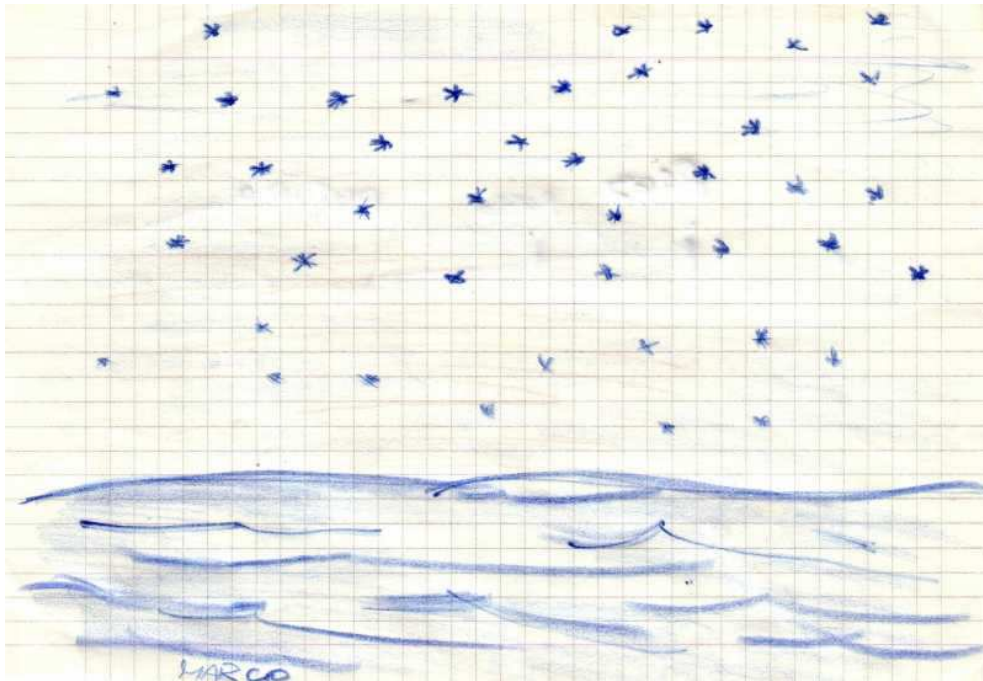
Qui siamo proiettati nel futuro. Il soggetto pensa e medita ma è inseguito dai suoi pensieri dai suoi ricordi. Appare conoscere bene la differenza che esiste tra il pensiero e l'azione e tende a d essere razionale forse estremizzando certe situazioni. E' comunque in stato di agitazione.. qualcosa lo turba.



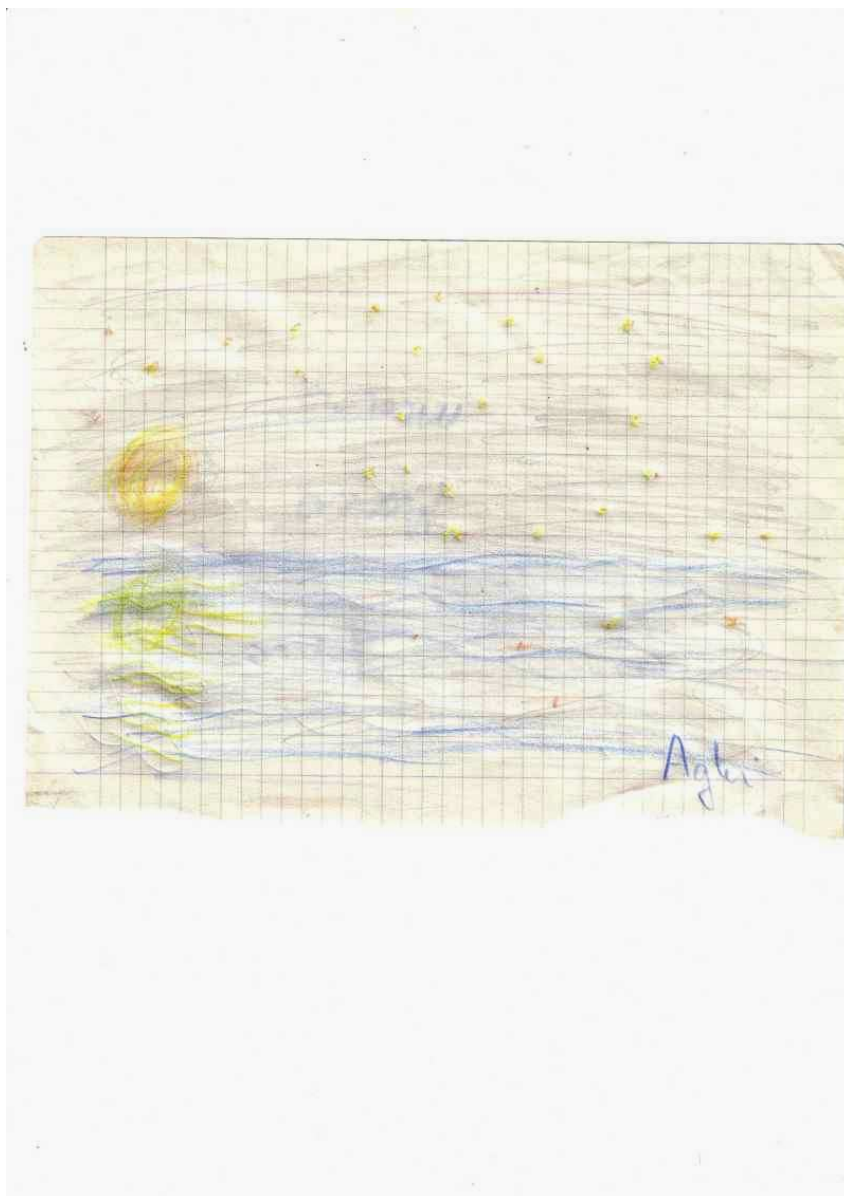
Il soggetto appare legato alla sfera dei sensi decisamente disordinato in tale sfera. Le idee sono confuse e contano poco. Carattere ancora introverso ma gettato nel futuro anche senza paracadute.



La vita di questo soggetto è completamente tamponata da qualcosa che la rende inevitabilmente stordita. L'onda è lunga ma alta come a stabilire che non esiste niente da fare contro gli eventi.



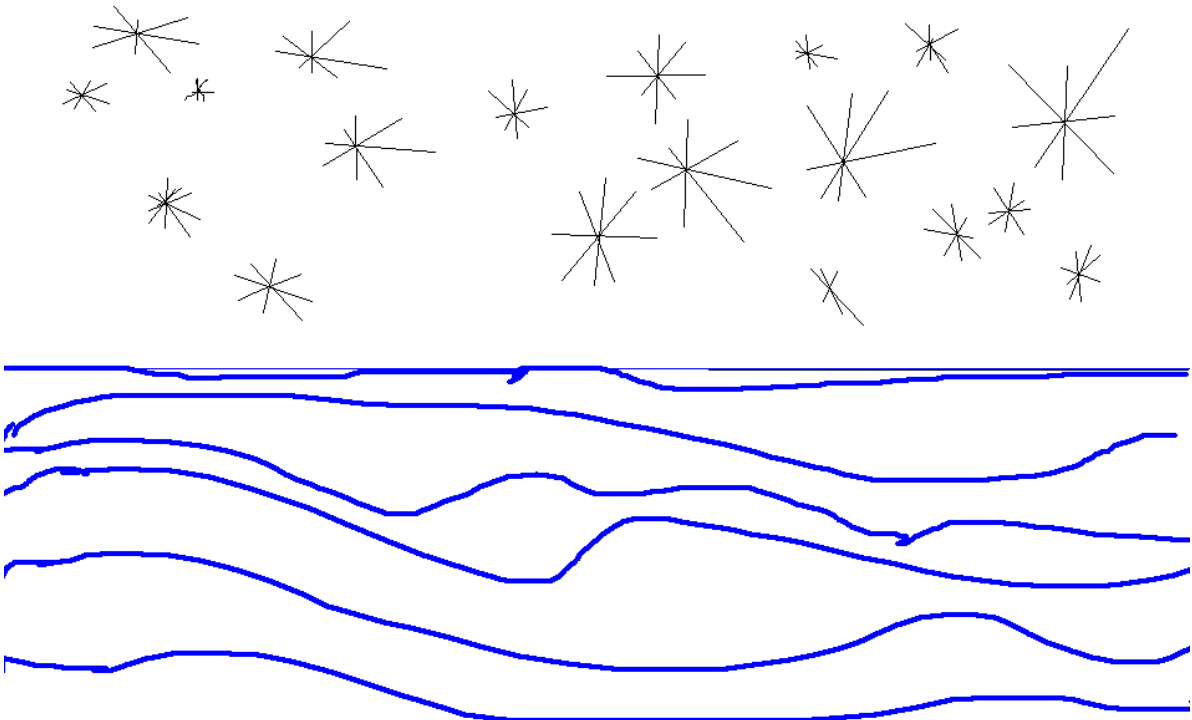
Analogo al precedente con la differenza caratteriale riguardante la sfera della realtà. secondo caso è incapace di dire bugie ma appare più deciso ad affrontare una realtà che comunque lo vede isolato, dal resto del mondo, né una sua forte identità. La mancanza di un astro importante come sole o luna mostra come il soggetto non abbia in realtà capacità di pensiero autonomo. Il pensiero dorme!



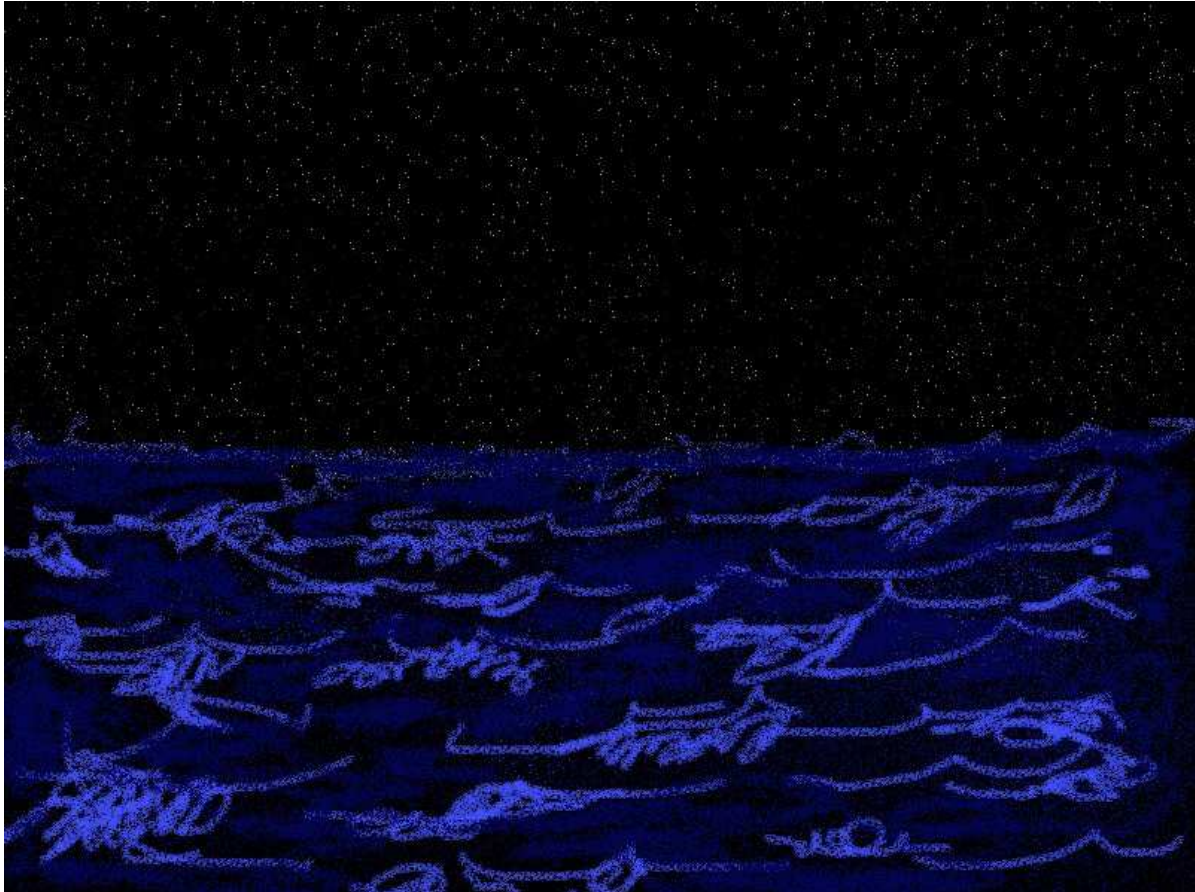
In questo caso il soggetto molto creativo è anche molto confuso. La sera e sensi e del pensiero si confondono tra loro. Il soggetto vuole pensare e poi fare ma le cose si accavallano senza possibilità di soluzione. Il pensiero appare molto confuso. Il soggetto è introverso.



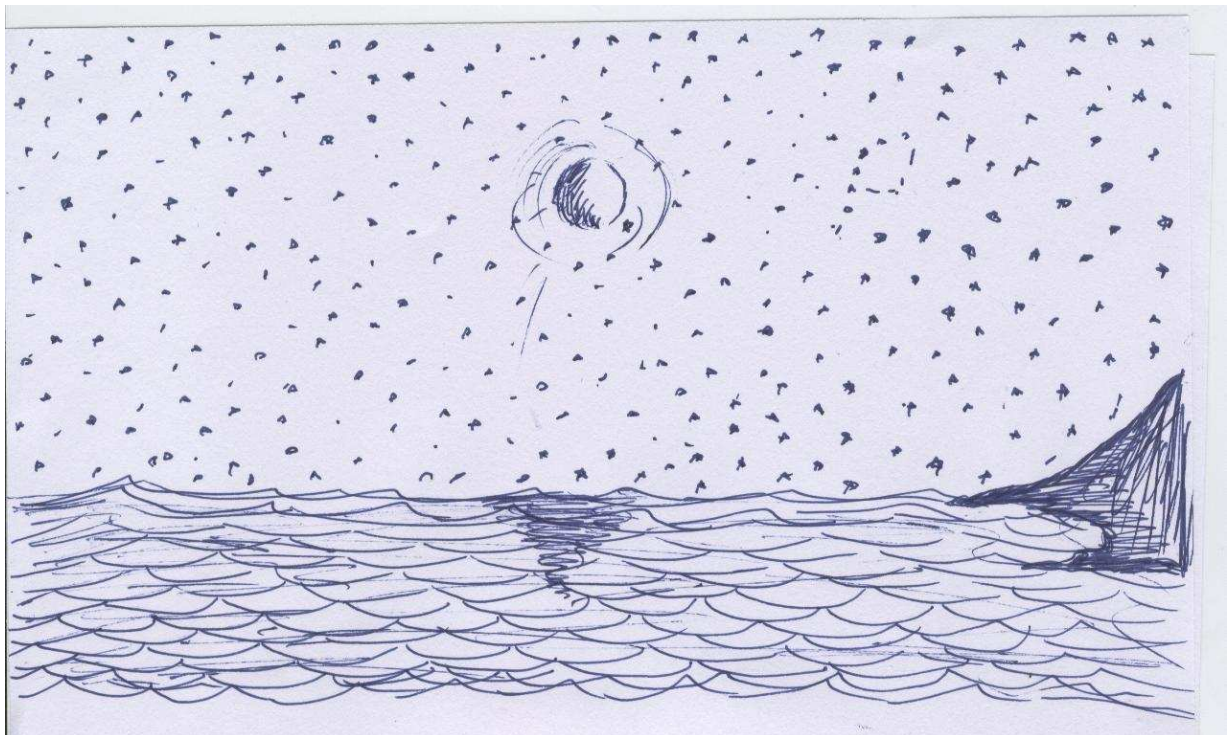
Il soggetto qui si rappresenta come una palma. Vuol dire che si sente solo ed isolato. La tartaruga fa fatica a conquistare il mare, la libertà della mente. Il soggetto è strettamente legato alla parte corporale di sé (la terra) non riesce a prendere il volo. La luna od il sole che sta è a sinistra, a dimostrare che il soggetto è bloccato nel passato, non vuole o non può progredire nel futuro. Anima e mente del soggetto dialogano però tra loro (ombra del sole nell'acqua).



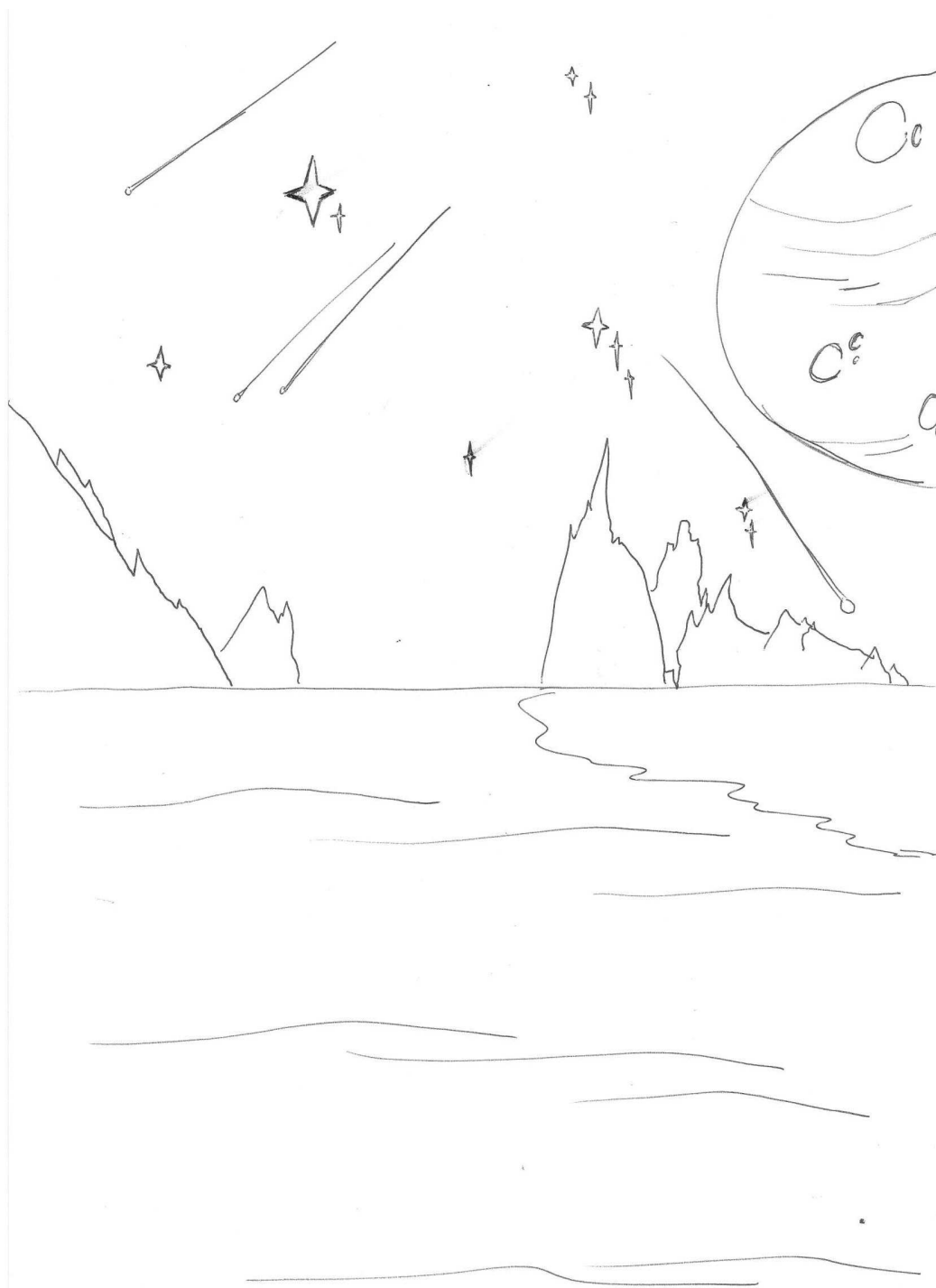
Il soggetto distingue bene la sfera del pensiero dal resto di sé. Pragmatico lavora solo con il suo lobo sinistro e non lascia alla fantasia nulla.



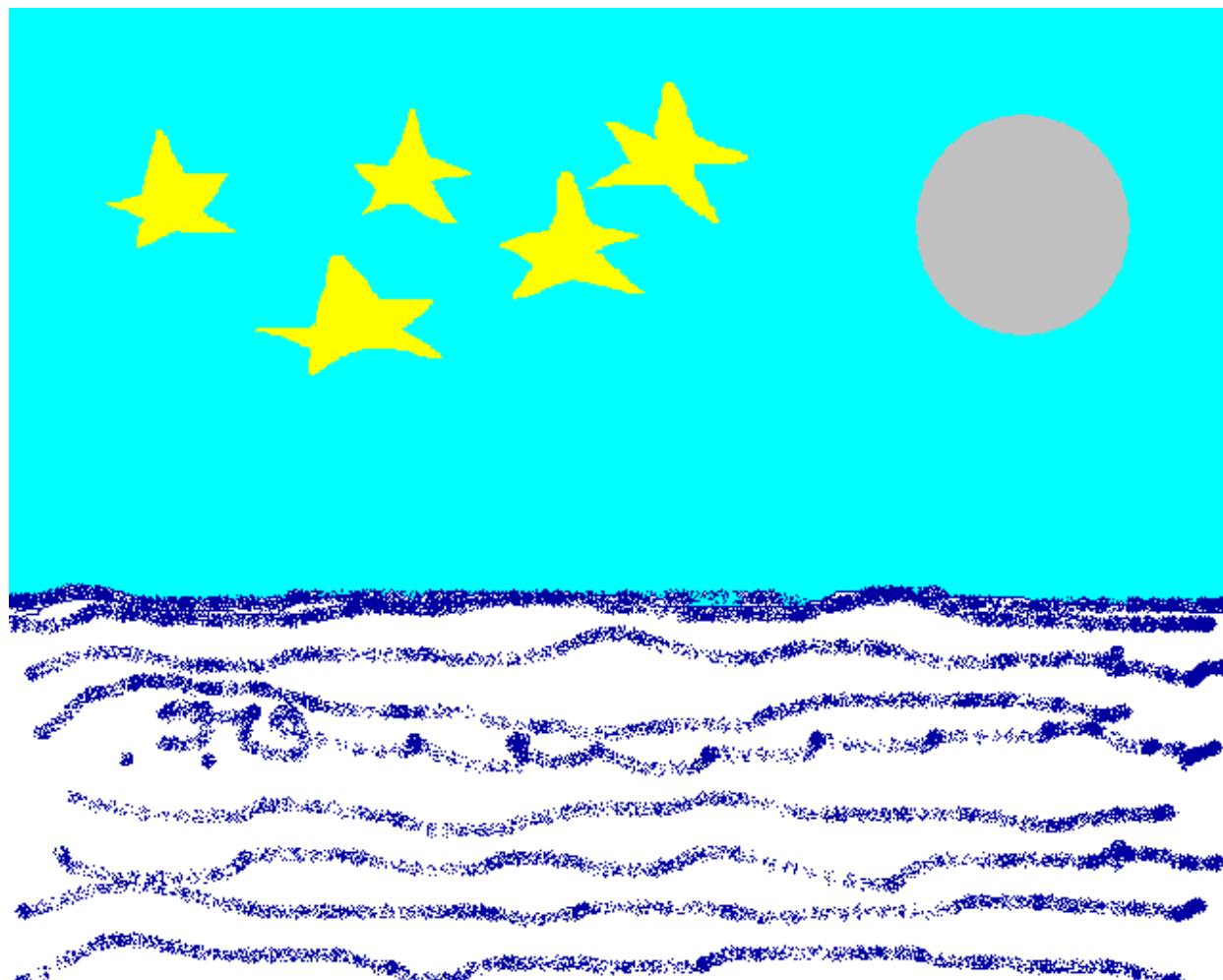
Buon rapporto tra il mondo della mente e quello dei sensi. Il soggetto però non sa bene chi lui sia in realtà. Soggetto portato alla meditazione ma con grossi problemi sull'identità del suo pensiero.



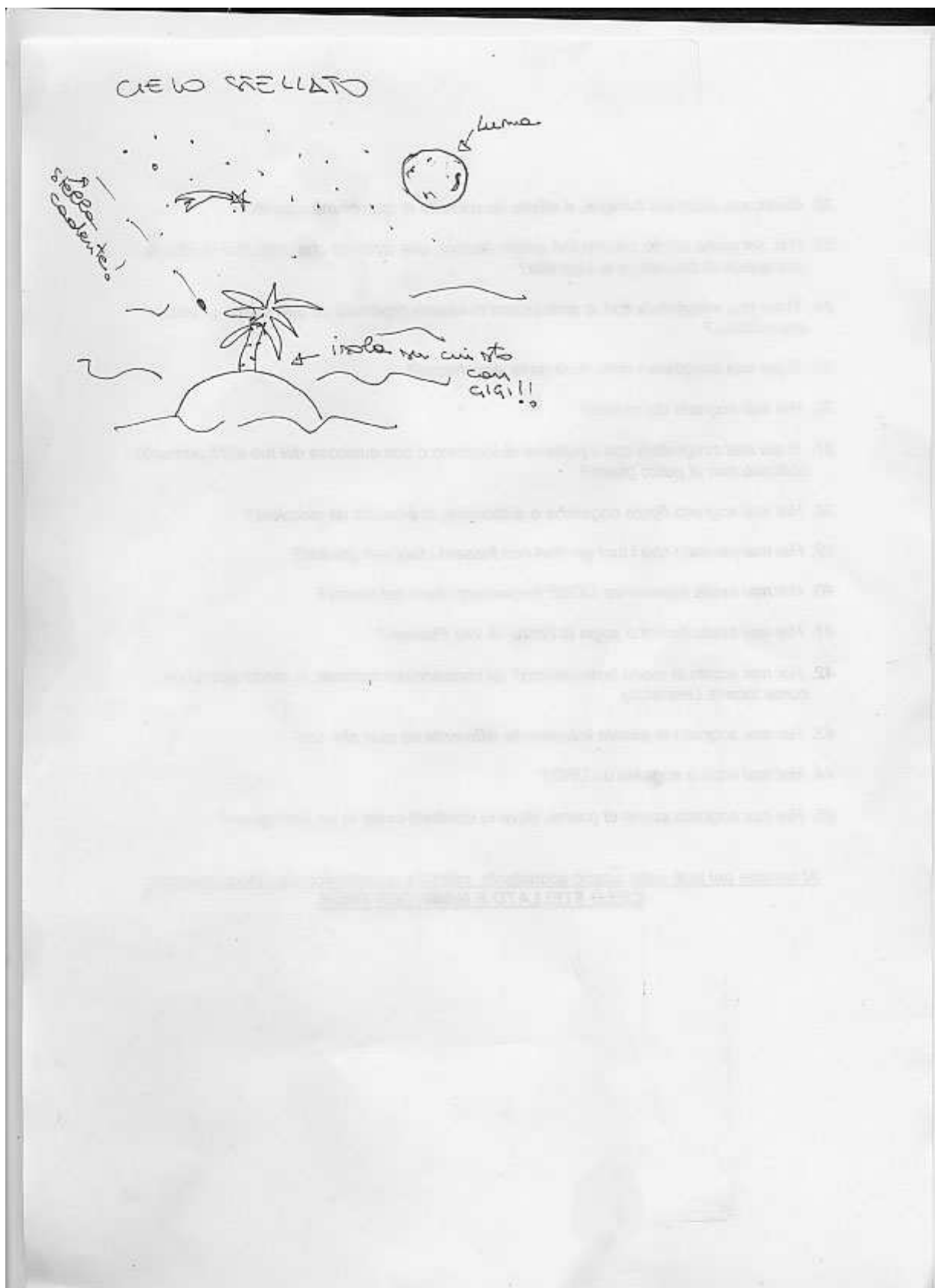
Persona centrata. Nel suo passato qualcosa che non capisce o forse non riesce a focalizzare. Buon rapporto con la sfera dei sensi. Ritiene che in futuro si debbano risolvere uno o più problemi determinati dalla parte corporale di sé, di cui non conosce ancora la gravità.



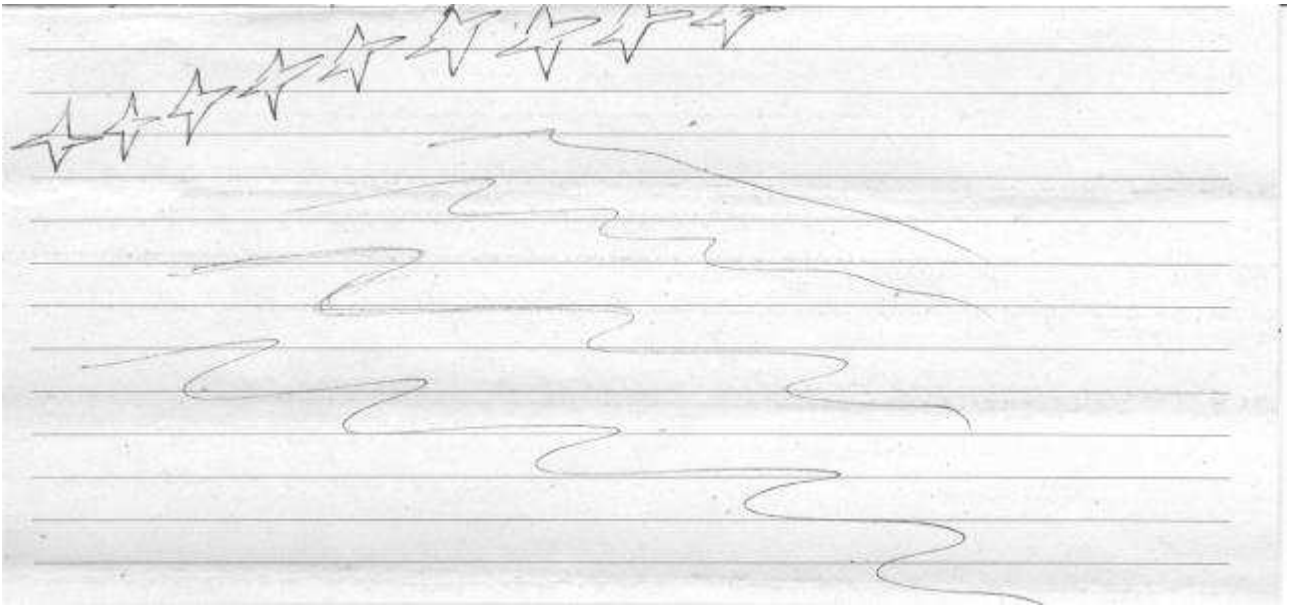
Soggetto estremamente introverso confuso, portato allo stress mentale, isolato e decisamente staccato da se stesso con problemi riguardanti la realtà e la fantasia. Fuori di sé anche da un punto di vista spazio temporale.



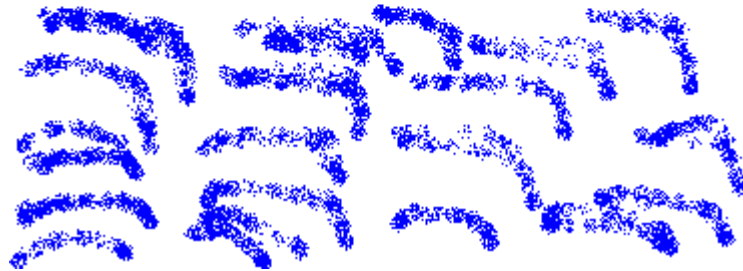
All'apparenza tutto normale ma dentro di sé qualcosa non funziona. Soggetto proiettato nel futuro che non sa però cosa l'attenda. Il suo futuro è grigio. Il suo passato è pieno d'azione. Il suo essere è però freddo (un pessimista).



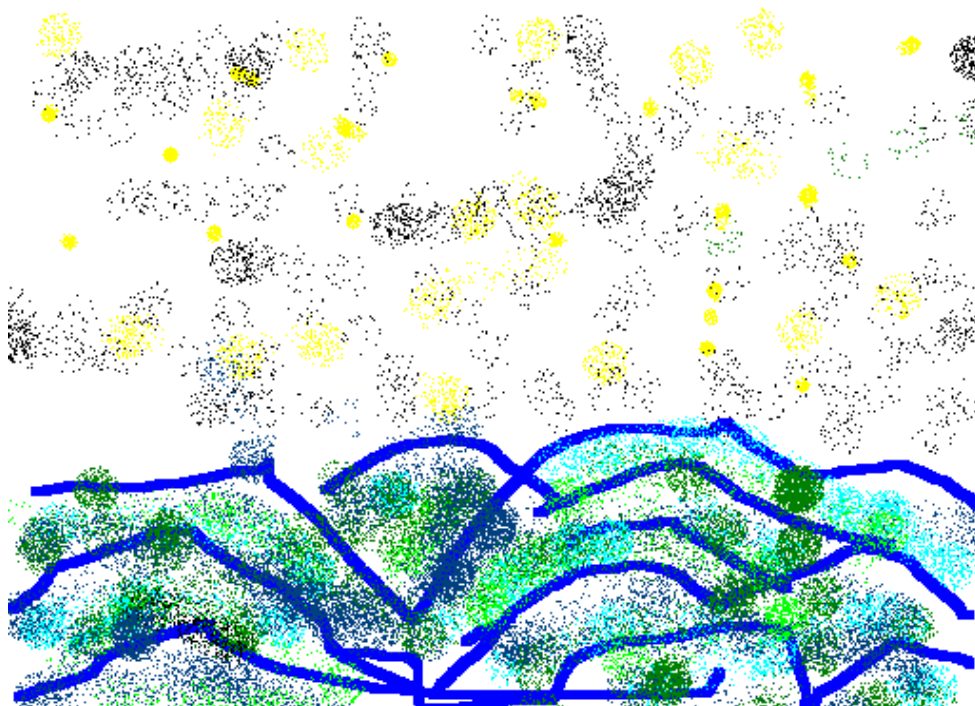
Analizziamo l'isolamento di questo soggetto. Che usa solo una piccola parte di spazio per fare il suo disegno peraltro pieno di creatività e fantasia. Il soggetto ha paura di tutto, è solo (la palma); cerca di farsi capire ma ha paura che nessuno lo capirà ed allora aggiunge particolari al disegno poiché la gente comprenda. La luna è a destra e la stella cadente è... cadente, ma è a sinistra cioè è un evento che viene da fuori è un'annunciazione passata. Il soggetto ha sicuramente possibilità di liberarsi da solo se si trattasse di un addotto e se opportunamente guidato ed incoraggiato.



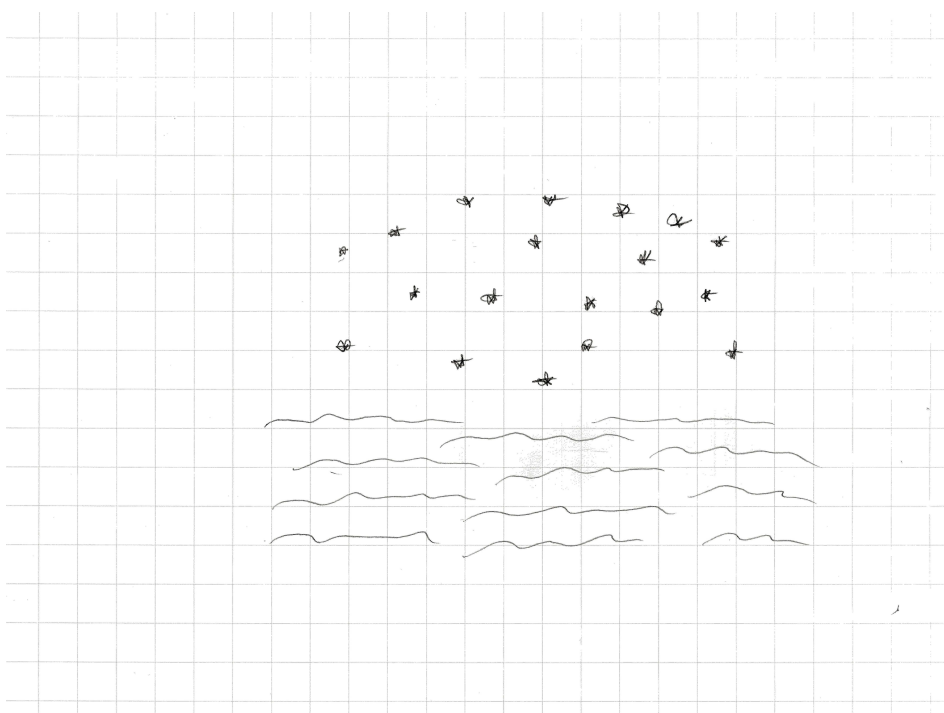
Introversione totale. Difficoltà a vivere il futuro. Un solo pensiero ossessivo. La sfera dei sensi sta per crollare. Questa persona si considera senza futuro. E' ottimista con poco spirito critico



Il soggetto sa chi è ma ci sono cose del passato che non capisce. Una certa aridità nel concedersi ad altri. Focosità nel comportamento, isolato nel pensiero.



Fuga dal presente . Il passato ed il presente sono confusi e nascosti. La sfera dei sensi è legata a momenti di stress. Più cose sono presenti nel pensiero del soggetto. Alcune positive altre più impalpabili e sfuggenti negative. Anche nella sfera del corpo esiste qualche interferenza (i corpi verdi). Il soggetto sembrerebbe veramente addotto ed in preda a interferenze forti.



Isolamento totale. Isolamento della mente e del corpo. Soggetto distaccato da famiglia amicizie con molte idee che come mosche gli frullano nella testa senza forma precisa (confusione e stress mentale). Il soggetto è staccato da se stesso e non sa chi è (notate le onde staccate senza continuità).



Soggetto in evoluzione. Ha paura del futuro. Il soggetto sembra pensare che c'è poco da fare e che la sua situazione è buddhicamente stabilita. Il mondo viene visto dall'alto, in una visione ampia di tutto. Stress nei pensieri.

ARCHETIPI

0 ·	Stare fermo (Essere invisibile)	11 ><	Stringersi (Chiudersi in sé)
1 ←	Andare indietro (Nel tempo)	12 •	Ritirarsi (Immobilizzarsi)
2 →	Andare avanti (Nel tempo)	13 ▲	Dilatarsi (Occupare gli spazi)
3 ↑	Andare in alto (Verso il positivo)	14 ▲	Raccogliersi (Diminuire gli spazi)
4 ↓	Andare in basso (Verso il negativo)	15 ^	Spostarsi di lato in avanti (Evitare)
5 •	Venire in dietro (Nascondersi)	16 /	Spostarsi di lato indietro (Ritirarsi)
6 °	Andare in la (Mostrarsi)	17	Oscillare (Tra alti e bassi)
7 ↑↓	Allungarsi (Prevalere)	18 —	Oscillare (Tra prima e dopo)
8 ↔	Allargarsi (Invadere)	19 ~	Oscillare (Tra il vero ed il falso)
9 ☉	Sporgersi (In avanti ed indietro)	20 *	Implodere (Morire)
10 ↓↑	Accorciarsi (Rimpicciolire)	21 ☼	Esplodere (Nascere)

Questa è una tabella interpretativa in base al significato degli archetipi. Detta così questa frase risulterà totalmente incomprensibile alla maggior parte dei nostri lettori. Vogliamo cominciare con una cosa incomprensibile per far capire: da un lato come non sia immediata la definizione di “archetipo” e dall'altro come possa essere molto utile nella comprensione dell'Universo una volta compreso il meccanismo che ne è alla base.

Dobbiamo parlare di archetipi perché questo termine è stato decisamente da noi inflazionato, durante la stesura dei nostri ultimi pezzi e, molte persone, ci hanno chiesto di essere più chiari sul significato del termine che ai più evidentemente risulta ostico .

Gli archetipi entrano nella vita di tutti i giorni, non solo nella descrizione della realtà che siamo abituati a percepire ma nella descrizione olistica dell'Universo stesso essendo gli archetipi in grado di interagire non solo con il lobo sinistro del nostro cervello, atto a manipolare lo spazio, il tempo e l'energia. Gli archetipi vengono infatti ben interpretati soprattutto dal lobo destro del nostro cervello, che risulterà, come vedremo tra poco, in grado di interpretare le emozioni.

Avere dunque a disposizione degli strumenti non solo per distinguere la realtà virtuale da quella reale ma in grado di decodificare tutti e due gli aspetti della nostra esistenza vuol dire poter capire cosa abbiamo attorno a noi ed interagire meglio ed in modo completo con il “resto” della Creazione.

Archetipo significherebbe: *Primo esemplare assoluto ed autonomo, un modello primitivo delle cose del quale le manifestazioni sensibili della realtà non sono che filiazioni o imitazioni. Archetipo viene inteso anche con il significato di Idea.*

Per Carl Gustav Jung archetipo è il contenuto dell'inconscio collettivo cioè le idee innate o la tendenza a organizzare la conoscenza secondo modelli predeterminati innati.

In lingua greca antica archetipo vuol dire infatti “Primo esemplare”.

Quando si intende dire che un archetipo è un'idea si sottintende che l'idea è originale, cioè essa non è partorita da niente ma essa partorisce il resto del mondo.

Va da sé che il concetto è estremamente importante in tutti i settori del nostro essere. Per esempio: se uno vuol capire come funziona il pensiero umano ma non solo, direi anche qualsiasi forma di pensiero, sia animale che alieno al nostro sistema cognitivo, se conosce come si produce un archetipo, chi o cosa lo crea o se qualcuno lo crea e con quale meccanismo l'archetipo a sua volta crea il resto, comprenderà appieno i trucchi per comunicare con altre forme di vita e non solo con i suoi simili.

Già perché in tutto l'Universo gli archetipi sono sempre gli stessi e una formica è costruita al suo interno dagli stessi identici archetipi dell'uomo.

Gli archetipi sono dunque i mattoni del linguaggio universalmente parlato. Ma questa definizione non rende giustizia alla realtà dell'archetipo.

La vera definizione di archetipo potrebbe essere da questo punto di vista la seguente:

Archetipi sono i mattoni con cui è costruito e si costruisce l'Universo.

Questa definizione risulta essere decisamente più allargata e generale di altre lette un po' dappertutto. Si nota come questa definizione comprende anche la prima data e non è in contrasto con essa. Infatti qualsiasi cosa che fa qualcos'altro, nell'Universo, interagisce con altre cose e sta proprio nella "parola" interazione, il significato di linguaggio. In fondo un qualsiasi linguaggio appare proprio come una interazione.

Se un elettrone va a sbattere su un protone ne nasce una reazione nucleare ma i fisici moderni tendono a dire che il protone ha portato con sé delle informazioni che ha "scaricato" sull'elettrone. In parole povere, le due particelle subatomiche, urtandosi, si sarebbero parlate e scambiate delle informazioni.

Dunque tutto ciò che regola il linguaggio tra cose, regola in realtà le interazioni tra cose e dunque gli archetipi regolano le interazioni tra cose. Vale a dire anche che l'Universo è costituito con un certo numero di mattoni, gli archetipi appunto, ma tali archetipi sono quelli che regolano tutto: dal linguaggio alle reazioni subatomiche.

Se ne deduce che se si capiscono gli archetipi si saprà parlare alle cose dell'Universo.

San Francesco era un Mistico prima che un santo per la Chiesa Cattolica ed è la figura del Mistico che in questo momento ci interessa. Buddha era un Mistico a sua volta: il primo si distingueva perché parlava con il mondo animale ed il secondo perché l'Universo parlava a lui. Ma come sarebbe stato possibile ciò? Se l'esistenza degli archetipi così come è stata da noi strutturata è vera, i due esempi sopra riportati, avevano una inconscia tendenza all'uso degli archetipi nella comprensione del Tutto.

Ma chi avrebbe insegnato loro tale importante linguaggio universalmente originario?

Nessuno ovviamente perché dentro ognuno di noi ci sarebbero già scritte le regole per parlare questo linguaggio. Vedremo tra breve che è proprio così.

La struttura del linguaggio.

Come è strutturato il linguaggio umano? Ovviamente qualcuno può pensare che il linguaggio umano abbia subito una strutturazione evolutiva in senso storico. Gli uomini della pietra emettevano suoni gutturali e conoscevano poche espressioni, come gli animali. Oggi invece il linguaggio si sarebbe evoluto e noi potremmo parlare e farci capire anche da un delfino.

Ora, va detto che il linguaggio originario, quello di base, l'idea di linguaggio non subisce variazioni nel tempo perché è al di fuori del tempo. Se le cose stanno così, è errato supporre che tale idea di linguaggio possa evolversi in qualsivoglia direzione. D'altra parte è innegabile che il linguaggio che usiamo oggi sia decisamente più complesso di quello che usavano gli uomini della pietra.

Facciamo chiarezza:

Il termine "più complesso" non vuol dire "più evoluto" ma vuol solo dire "più specializzato".

Uno strumento si dice più specializzato quando sa fare molto bene una cosa sola. Il massimo della specializzazione è l'essere capaci di fare, in modo perfetto, solo una cosa.

Da questo punto di vista essere specializzati vuol dire non saper fare praticamente niente al di fuori per esempio di grattarsi benissimo un orecchio.

In questo senso la freccia del tempo va non con l'evoluzione ma con la specializzazione degli esseri che sono all'interno dell'Universo. Non è nemmeno vero che esistano differenti tipi di linguaggi più o meno evoluti ma esistono differenti forme di un unico linguaggio più o meno specializzate.

Vediamo infatti che il linguaggio fonemico che utilizziamo tutti i giorni sia una rielaborazione di altri tipi di espressioni più antiche storicamente.

Il fonema infatti deriva dal linguaggio iconografico.

Prima di parlare l'uomo disegnava: basterebbe questa osservazione a far capire cosa vogliamo dire ma non basta. In realtà quando per esempio scriviamo la lettera dell'alfabeto "O" potremmo chiederci perché, nella nostra cultura al fonema "oooo" si sia abbinata la forma di un cerchio. La risposta è semplice. Perché nell'emettere il fonema "oooo" attegiamo la forma della nostra bocca ad un cerchio, il disegno appunto della lettera "O".

Inconsciamente le diverse culture della Terra hanno abbinato ad un disegno di partenza un fonema. Il disegno era qualcosa di più primitivo nel senso che veniva prima del fonema ma più primitivo non vuol dire meno evoluto, vuol semplicemente dire meno specializzato.

Più specializzato vuole anche dire meno comprensibile o comunque comprensibile solo da coloro che hanno lo stesso grado di specializzazione. Se io conosco solo l'aramaico posso parlare benissimo solo con aramaici ed il resto del mondo sarà privato dal piacere di comunicare con me. Ma se questo è vero, il fonema rappresenta l'ultimo gradino della capacità di farsi comprendere da una moltitudine, anche se rappresenta la capacità di farsi comprendere, senza errori, da uno ristretto gruppo di persone, da un clan.

Che il disegno sia una forma di comunicazione più ampia è evidente. Davanti a certi tipi di disegni, molti sono in grado di comprendere il contenuto di informazioni in essi incluse, anche se ci troviamo di fronte ad alcune difficoltà interpretative, se lo stesso disegno viene visto e percepito da due culture ancora molto distanti tra loro. E' dunque innegabile che chi parla ad immagini, a icone per meglio dire sarà compreso in modo forse inesatto da molte persone rispetto ad uno che usa un linguaggio fonemico.

Infatti nella nostra società moderna in cui nessuno legge più libri e la gente si esprima con una serie di elementari suoni gutturali privi quasi del tutto di struttura evoluta, quando dobbiamo farci capire usiamo le immagini. La scatola che produce immagini è per antonomasia la televisione. In un contesto come questo, in cui il potere politico tende a produrre soggetti che abbiano sempre meno cultura e quindi in un contesto in cui si usa il linguaggio fonemico, il numero di espressioni verbali utilizzate tende drasticamente a diminuire. Il potere ha raggiunto il suo scopo ma d'altra parte, quando il potere stesso ha l'esigenza di comunicare a suoi sudditi cosa fare e come votare, deve utilizzare un semplice linguaggio di massa. Ed è proprio in quella occasione che si deve impiegare la televisione. Poche immagini hanno un impatto anche emotivo più potente di qualsiasi discorso.

Così la lingua inglese ha il sopravvento su altri tipi di linguaggi parlati per la sua immediatezza, andando ovviamente a scapito del numero di espressioni utilizzabili per una comprensione culturalmente più ricca. Contro ottantamila parole di un normale vocabolario inglese ce ne sono almeno centoventimila dello stesso vocabolario italiano.

E qui va fatta una ulteriore precisazione: il termine cultura non ha niente a che fare con l'evoluzione di un linguaggio ma indica solo quanto il linguaggio che si utilizza sia ben conosciuto. Non si deve dunque pensare che cultura e specializzazione siano due termini che vadano di pari passo. Un contadino dell'Amazzonia che conosce tre parole può essere più specializzato di un Africano che conosce tutto lo Shvairi, ma sicuramente quest'ultimo sarà più colto.

Alle origini del linguaggio.

Ma allora se con i disegni si arriva a comunicare, anche se in modo imperfetto, con più persone, cerchiamo di tornare indietro nel tempo e vediamo cosa ha generato il disegno, l'icona, alla ricerca dell'Idea Originale che magari ci premetterà di esprimerci in modo più universale.

Il disegno nasce da un processo che il nostro cervello, comandato dalla nostra mente, ha sviluppato in tempi molto recenti (milioni di anni).

Prima del disegno è il Simbolo.

Il Simbolo è una struttura ancora più primordiale: potremmo dire un disegno primordiale che contiene solo alcuni tratti grafici che non hanno un senso apparentemente immediato ma risultano stranamente comprensibili ad una parte profonda della nostra coscienza.

Il simbolo è qualcosa che va al di là di un semplice disegno ma è costituito da una espressione comunicativa che ha a che fare con lo spazio che ci circonda. La gestione dello spazio che ci circonda è il meccanismo con cui viene letto il simbolo. Il simbolo è qualcosa, abbiamo detto, di estremamente più primitivo e quindi più interpretabile. Il simbolo può essere una posizione che il nostro corpo "simbolicamente" assume quando parliamo a fonemi. La posizione del corpo non vuole essere un sistema comunicativo in più per dare enfasi alle cose che diciamo ma semmai è il contrario. Il vero linguaggio primordiale è il comportamento non la fonemizzazione. In tutte le culture del globo per esempio gli Dei stanno in cielo e i mostri cattivi agli inferi. Così alzo la testa in alto a dire.. "che bella giornata oggi..": facciamo il contrario abbassando la testa nel dire.. "oggi va proprio tutto male...."

Nel nostro DNA potremmo dire così, anche se ciò rappresenta una rielaborazione spaziale del concetto originario, abbiamo l'informazione simbolica che le cose buone stiano in alto e che le cose brutte stiano in basso. In grafomeccanica si sa perfettamente che la sfera dei sensi viene rappresentata dalla parte bassa della scrittura mentre la sfera degli ideali è quella in alto.

Analogamente il pensiero viene identificato come nobile mentre le cose del corpo dalla maggior parte delle culture tendono a dare al corpo sovente una accezione meno evoluta (dove "evoluzione" e "bene" appartengono alla stessa sfera simbolica).

Per questo simbolicamente si tende sovente ad accoppiare alcuni simbolismi che invece hanno strutture generatrici di base differenti. Il bello è anche buono e viceversa il cattivo è brutto. Ma ciò non è assolutamente vero! Allora ciò cosa vuol dire? che il linguaggio simbolico sbaglia? Ma no! Questo vuol dire che quando siamo in contatto con una persona bella, questa ci sembra anche buona: ma questo accade perché si dà alla semplice accezione di positivo o di negativo a monte sia il significato di "bello" che di "buono".

Il simbolismo dunque rappresenta la chiave di lettura per leggere la posizione delle cose nello spazio!

Molti sono gli esempi che possiamo portare per dimostrare una cosa che si dimostra in realtà da sola. Gli sciamani per esempio buttano a terra sassolini od oggetti vari come ossa di piccoli animali ed a seconda della posizione che essi prendono davanti a loro divinano, cioè tendono a reinterpretare la natura che li circonda in senso molto ampio sia nel locale che nel passato o nel futuro.

C'è così chi legge nelle macchie del caffè o chi nella forma delle gocce di olio o chi fa le carte, distribuendole in uno spazio simbolico preciso.

La posizione assunta dagli oggetti intorno a noi viene identificata con qualcosa che la natura ci vuol dire. Questo processo di lettura è un processo totalmente inconscio, cioè avviene ad un livello che non riguarda più il subconscio ma una sfera più profonda del nostro essere. A questo livello si mescolano segnali che vengono dal subconscio e segnali che derivano dall'inconscio e, se da un lato il subconscio, con il suo lobo sinistro tende a razionalizzare il tutto, l'esatto opposto fa l'inconscio che non passa attraverso la razionalità ma attraverso il sentire, il percepire l'universo senza mediazioni fisiche o matematiche della scienza.

A questo punto sta alla capacità del singolo saper ben comprendere quello che viene percepito, perché se i segnali che vengono dal lobo destro e dal lobo sinistro sono non coerenti, il risultato dell'interpretazione finale sarà viziato dall'errore percettivo. L'incapacità dello sciamano dunque ad utilizzare appieno questo sistema sarebbe dovuta ad una forte interazione della sua seppur piccola razionalità che, inquinando fortemente la sua totale irrazionalità, lo confonderebbe sul vero significato del simbolo che sta leggendo e di conseguenza interpretando.

Lo schizofrenico e la pallina rossa.

Peraltro la mancanza totale di subconscio produce una errata interpretazione della posizione degli oggetti nello spazio con conseguente incapacità a correlarsi con il mondo esterno. Lo schizofrenico è un esempio eclatante di ciò, dove il principio da noi conosciuto come relazione tra causa ed effetto viene totalmente invertito.

Lo schizofrenico è capace di dire che siccome ha trovato per terra una pallina rossa per la strada mentre camminava, ciò vuol dire che camminare è pericoloso.

Analizziamo un istante il processo mentale dello schizofrenico e scopriamo che per lui il colore rosso vuole effettivamente archetipicamente dire pericolo, o meglio suscita in lui lo stato d'animo legato al sentirsi in pericolo. La mancanza di lobo sinistro o comunque un cattivo uso del subconscio, portano il nostro soggetto a dover trovare una spiegazione razionale ad un simbolismo. Non essendoci razionalità il soggetto non relaziona correttamente quello che ha visto con quello che è successo. Solitamente il nostro cervello prima sente le cose con il lobo sinistro e poi con quello destro. In parole più semplici un essere umano normale pensante pensa che prima esisterà una causa e poi, in futuro, un effetto. La causa è l'espressione della lettura della realtà virtuale da parte del lobo sinistro: ho visto una pallina rossa che è un segnale (realtà virtuale, spazio tempo ed energia potenziale). L'effetto viene dopo ed in questo caso è qualcosa che si attende accada. Sta nel futuro e viene percepito come sensazione di disagio (pericolo imminente, sensazione legata al sentire le cose con il lobo destro, precognizione, realtà reale). Chi è schizofrenico pospone il sistema di percezione e fa partire subito l'inconscio con il suo lobo destro del cervello ed il risultato sarà:

"siccome ho paura ecco che la natura mi mostra un segno di ciò facendomi incontrare sul mio cammino una pallina rossa."

Come interpretare tutto ciò da un punto di vista generico?. Semplice: siccome il sentire le cose è un modo di essere comunicanti con l'universo e siccome questo sistema è molto vicino all'archetipo che ha prodotto questa sensazione dobbiamo dire che questo è un messaggio reale. Molto più reale della visione di una pallina rossa (realtà virtuale).

Manca però totalmente nel nostro soggetto la capacità di relazionare il sentire dell'anima con il comprendere del subconscio. Da tutto ciò ne scaturisce una sola soluzione. Il nostro schizofrenico vive un momento di paura che percepisce benissimo, a cui non sa dare una spiegazione cosciente e per aggirare questo inconveniente strutturale del suo cervello, affibbia la colpa (la causa) alla pallina rossa incontrata (che da effetto primario diviene causa iniziale). In questo esempio si nota come il linguaggio simbolico dei colori ha retto alla prova. La sensazione di paura è legittima e il soggetto non sbaglia nessuna interpretazione del suo sentire in questo caso. Quello che sbaglia è dovuto alla incapacità di leggere la realtà virtuale nello stesso modo in cui legge la realtà reale. E' più facile che uno schizofrenico senta l'universo con grande sensibilità ma che non capisca un accidente di quello che sente perché non è in grado di correlarsi allo spazio tempo che lo circonda. Lo schizofrenico vive "gettato nell'inconscio": lo schizofrenico è estremamente emotivo.

Questo concetto era espresso dagli antichi Greci con la archetipica espressione.." *i pazzi sono quelli che parlano con gli dei*.." ed oggi noi diremmo che sono quei soggetti più vicini alla loro anima.

Tutto ciò vuol dire che il linguaggio degli archetipi può essere compreso se l'essere umano ha la capacità di far ben funzionare sia il suo lobo destro che quello sinistro del cervello cioè che abbia due strumenti perfetti per leggere rispettivamente: la Realtà Reale (Coscienza, immutabile) e la Realtà Virtuale (Spazio, tempo ed energia potenziale, modificabile).

Interazioni archetipiche.

Il rapporto che esiste tra il fonema e la scrittura rappresenta il rapporto che esiste tra il linguaggio parlato e quello più simbolico.

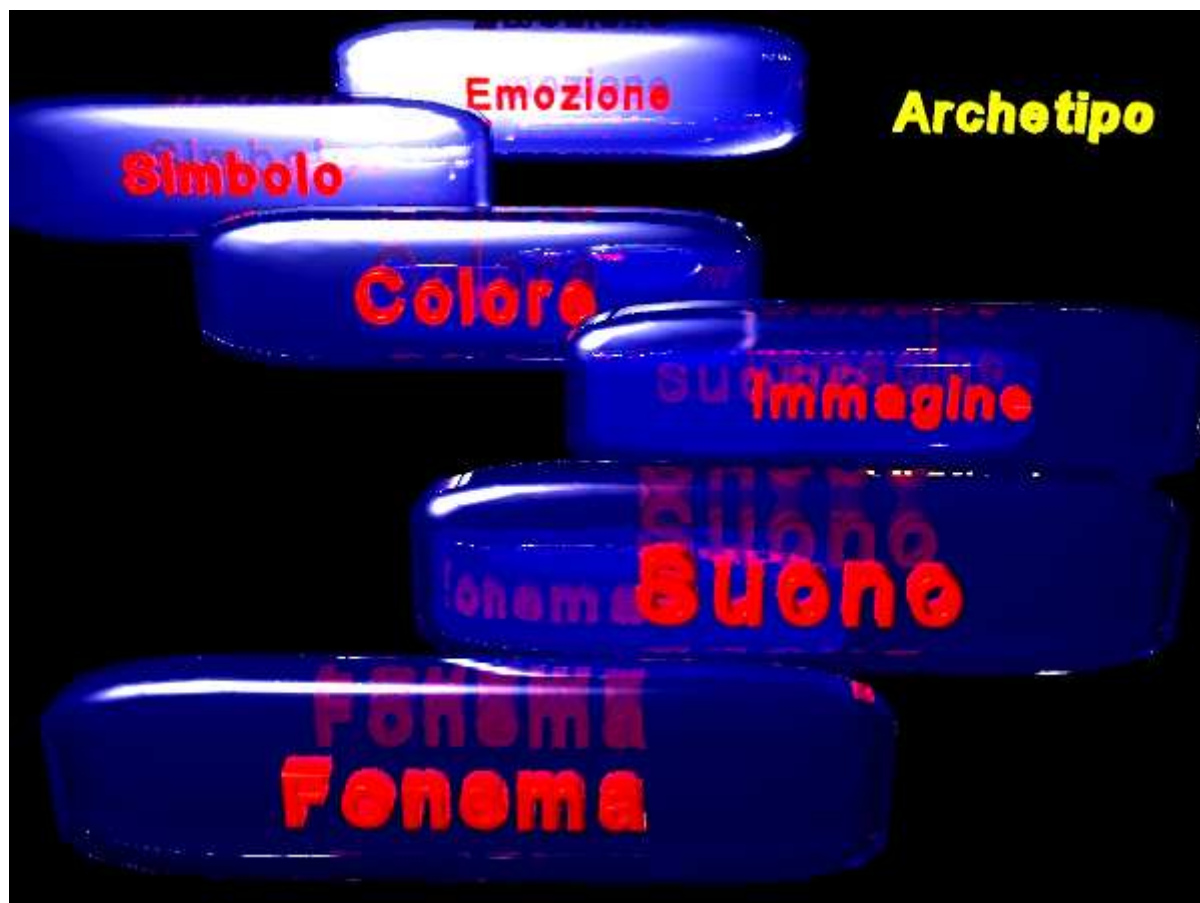
Alle scuole elementari quando si entra in aula c'è la figura della foglia ed accanto alla lettera "EFfe". Il bambino prima apprende che il disegno della foglia corrisponde ad una foglia e la ridisegna poi, solo in un secondo tempo, si impadronirà della relazione che lega il disegno della foglia al simbolismo del segno grafico "effe". Nella nostra cultura la lettera "effe" possiede un'espressione fonemica che onomatopeicamente ricorda il rumore dell'aria, del vento. Foglia, fonema, flight dall'inglese.. il volare della foglia nel vento (Effe e Vu, i due fonemi simili ndr.) simbolicamente viene agganciato al suono della lettera effe e questo legame viene effettuato partendo dalle nostre, culture in modo assolutamente spontaneo.

Attraverso la posizione degli oggetti nello spazio dunque possiamo parlare ad altri.
Questo è quello che scopre la programmazione neurolinguistica quando guarda come ci si muove per sapere cosa pensiamo realmente.
Così disegnare nel foglio in alto a destra od in basso a sinistra viene interpretato come un segnale del rapporto che noi abbiamo con il passato o con il futuro, con la sfera dei sensi o con quella del pensiero.

Dunque il simbolo creerebbe l'immagine e questa creerebbe il fonema. In realtà c'è ancora un passaggio intermedio importante per stabilire cosa sia un archetipo.
Prima di creare l'immagine, il simbolismo crea il colore.
Solo dopo si creerà l'immagine colorata.
La creazione del colore è importante perché ci suggerisce che si possa parlare attraverso i colori.
In effetti gli Indiani nativi americani, che non avevano scrittura, avevano un linguaggio a base di colori, una specie di codice estremamente funzionale nella sua interpretazione.
Spielberg nel suo film, "Incontri ravvicinati" mostra una astronave che per parlare con gli umani muove forme colorate in rapida successione.
Sembra impossibile ma il linguaggio dei colori è sicuramente più generico del linguaggio delle immagini.
Il test dei colori di Max Lusher, psicoanalista svizzero, parla chiaro.

Si può definire una persona sulla base dei primi sei colori che sceglie sulla base del suo gradimento.
Il colore infatti produce stimoli interni che possono colloquiare con il nostro inconscio meglio che non una semplice immagine ed il colore è compreso da tutti, al di là della propria cultura.
Infatti, mano a mano, che torniamo indietro, alla fonte della comunicazione, ci accorgiamo che le culture non vengono influenzate dal sistema comunicativo simbolico.
Così i colori hanno sempre un significato preciso al di là del tempo e dello spazio.
Rosso eguale fuoco, aggressione, calore, ossigeno: Bianco vuol dire pieno tutto, fresco, luce, impalpabile: azzurro vuol dire cielo meditazione, riposo attesa.
Marrone è casa, terra tradizione e così via.

Ancora esiste comunque a questo livello una certa interferenza culturale che comincia a modificare il segnale. In altre parole, la cultura fa in modo che si leggano, in modo apparentemente diverso, gli stessi stimoli al colore. Per noi occidentali il bianco è vita ed il nero è morte.
Per gli africani è il contrario.
Ma è semplice capire che questa apparente differenza nell'interpretare le cose dipende solo dal significato che si dà alla vita.
Simbolicamente la vita è il colore della tua pelle e la morte è sempre il contrario della vita.
Così come il colore si inserisce tra il simbolo e l'immagine, il suono si inserisce tra l'immagine ed il fonema.
Invece di parlare, molti giovani della new age con grossi problemi di comunicabilità, utilizzano un linguaggio comune più vasto e più semplice da usare: la musica.
Ma non bisogna certo attendere la new age perché questo accada, basta andare a verificare il significato che la musica ha per le tribù più primitive dove era più facile parlare con qualcosa di sicuramente meno evoluto e quindi più ricco di espressione.
Dunque il suono permette una via d'accesso alla comunicazione più profonda che non la parola.
Ne è una indiretta dimostrazione l'applicazione della musicoterapia in psicoanalisi come del resto la coloriterapia.



E' evidente di come più ci si allontani dall'espressione fonemica e ci si avvicini a quella simbolica, e più il linguaggio utilizzato, divenendo generale, appare comprensibile inconsciamente a tutti e per tutti. Così lo psicologo tende ad utilizzare questi sistemi perché è più facile parlare con il nostro inconscio che utilizza un linguaggio decisamente differente e più archetipico come vedremo fra un istante.

Dunque il simbolo crea il colore che crea l'immagine che crea il suono che crea il fonema.

In ogni trasformazione, il soggetto mette nello stesso processo di trasformazione il contributo della sua cultura e dove si partiva da una unica fonte simbolica si arriva ad una serie di linguaggi differenti, si arriva ad una Babele cosmica incredibile. Il cinese non parla con il giamaicano solo perché è abituato a parlare a fonemi. Il loro linguaggio è dunque tanto specializzato che solo esponenti del loro gruppo parleranno quel linguaggio e saranno tra loro compresi. Ma così facendo l'uomo perde la capacità di confrontarsi con il resto al di fuori del suo clan.

Ma cosa crea il simbolo?

Il simbolo viene creato dall'archetipo ed eccoci finalmente giunti all'inizio del linguaggio, ai mattoni della esistenza.

L'archetipo però ha un problema: essendo un mattone fondamentale dell'Universo contiene dentro di sé l'essenza della realtà reale e non della realtà virtuale cioè mutabile di cui abbiamo già detto in altre occasioni.

Questo vuol dire che l'archetipo non può essere in nessun modo disegnato, visto descritto perché tutte le possibilità di fare una cosa del genere sono legate all'asse dello spazio del tempo e dell'energia: tutto quello che la realtà virtuale è ma tutto quello che la realtà reale non è.

Va sottolineato come l'archetipo rappresenti non il linguaggio ma l'idea del linguaggio è cioè quella cosa che, attraverso una formale operazione, opera sulla realtà virtuale modificandola, interagendo con essa.

E' sì vero che l'archetipo è per noi invisibile ma è altrettanto vero che come tra simbolo ed immagine c'è il colore, che serve per creare l'immagine, e come tra immagine e fonema c'è il suono per creare il fonema stesso, così tra archetipo e simbolo c'è un'altra cosa. Quello è il punto dove nasce la sensazione.

La sensazione è un concetto molto astratto e per questo lo chiameremo per convenienza emozione.

Praticamente non stiamo più lavorando con il linguaggio proprio al sistema di lettura dell'Universo che ha il lobo sinistro del nostro cervello, basato sullo spazio sul tempo e sull'energia: non stiamo comunicando nel virtuale ma stiamo comunicando attraverso il lobo destro del cervello cioè stiamo comunicando nel campo della realtà reale.

La realtà reale non ammette cattive traduzioni perché è l'origine. Misinterpretazioni sono possibili nel linguaggio dei fonemi ma già il simbolismo non permette che piccoli errori.

Il lobo destro, che viene utilizzato dall'Anima per parlare alla mente umana e che si esalta a livello di ipnosi profonda, non permette infatti che ci siano misinterpretazioni. L'inconscio non dice bugie perché nel mondo degli archetipi esiste solo la realtà, non l'immagine distorta della realtà, cioè la bugia.

Quello che noi però possiamo registrare come primissimo risultato dell'operazione che ha effettuato l'archetipo su di noi è la presenza di emozione. Gli archetipi costruiscono il simbolo attraverso l'emozione che essi sono in grado di produrre nel mondo del virtuale.

In altre parole l'archetipo agisce sulla virtualità, producendo emotività. Tale emotività è letta dall'anima e dall'inconscio soprattutto.

Gli altri livelli di linguaggio servono per parlare tra esseri viventi e per far comunicare le loro virtualità. L'archetipo serve per far dialogare parti di una sola unica cosa tra loro, L'archetipo serve per far dialogare Anima con le altre parti del Sé, cioè con la mente con lo spirito e con il corpo.

Vantaggi e svantaggi dell'uso dell'archetipo.

Il linguaggio archetipico dunque ha un vantaggio. Dice sempre la realtà, non inganna mai, è comprensibile da tutti gli esseri del cosmo e non c'è bisogno di imparare qualche strana lingua per parlare con una formica o con un alieno perché tutti e due sono costruiti con gli stessi mattoni ed usano, gli stessi archetipi.

Gli archetipi sono l'unico mezzo che noi abbiamo di poter colloquiare con il nostro inconscio, perché sono il linguaggio primo e l'inconscio è nato prima del subconscio e del conscio.

Ma allora perché non utilizzare sempre e solo questo tipo di linguaggio?

Perché l'evoluzione della specie umana ci ha portato in un'altra direzione, quella della specializzazione a sfavore di quella della comprensione. Sapere bene una cosa sola è stato reputato meglio di sapere bene tutto. La politica del *divide et impera* dei nostri governanti ha fatto il resto. Meglio aver efficienti operai, capaci di fare una cosa sola, che tante persone capaci di fare tutto. Questi sarebbero in grado di gestirsi da soli e non ci sarebbe più bisogno di nessun governante e nessun governo.

Nessuno insegna agli esseri umani a parlare con la mente ma tutti dicono che ciò è impossibile, così l'uomo perde la capacità di ascoltare l'Universo e non gli resta che affidarsi a qualche algoritmo, che per quanto espressione di un linguaggio estremamente sofisticato, non gli permetterà di avere una visione olistica del tutto.

Ma alcuni, in certi momenti della loro esistenza, riscoprono, quasi per caso, la possibilità di parlare con l'Universo attraverso archetipi. Così, quando il subconscio dorme, nel sogno per esempio, o quando è in ipnosi profonda, si può vedere l'Universo come in realtà è, al di là di quella cosa che i teosofi chiamano Maja, magia diremmo noi, della illusione.

Già antiche culture come quelle dei Maia, degli antichi Indiani dell'India o degli antichi Cinesi credevano che quello che percepiamo fosse frutto di una visione distorta della realtà. Già ai tempi di Socrate si discuteva sulla differenza che esiste tra sogno e veglia, e su quale dei due stati fosse descrittore della realtà. Oggi, se non ci fosse la fisica di Bohm che parla dell'Universo olografico, nessuno si ricorderebbe più di questa storia.

Gli antichi uomini avevano meno algoritmi per la testa ma più capacità di ascoltare l'Universo e ciò permetteva loro di avere sicuramente una visione più distaccata della realtà virtuale ma una visione più precisa di quello che è il confine tra scienza e magia, tra virtualità e realtà.

Così scienziati come Kekulé si inventano di notte, sognando, la formula del benzene, dando il via alla chimica organica dei composti aromatici: Einstein vede nella sua testa la piegatura dello spazio tempo e crea la teoria della relatività: ma la storia vera delle scoperte scientifiche è stracolma di esempi in cui si dimostra che non è stato il ragionamento a produrre delle invenzioni ma l'intuizione che scaturisce da un contatto con il tuo inconscio e cioè attraverso quella porta che ti conduce all'Universo.

In questo contesto l'arrivare alla comprensione della scoperta scientifica vuol dire avere avuto l'illuminazione: un momento di Buddità che solo il linguaggio archetipico può sviluppare.

Non siamo più capaci di utilizzare questo utile strumento ma ne utilizziamo solo una piccolissima parte a livello inconscio, durante la nostra vita, e non ce ne accorgiamo nemmeno.

Così passiamo a volte la nostra esistenza cercando di capire cosa sono i fenomeni paranormali oppure come mai abbiamo avuto sogni premonitori e come mai a volte le premonizioni non si avverano, cercando di razionalizzare, cioè di usare il lobo sinistro, in un campo che invece vuole solo ed esclusivamente l'utilizzo di quello destro.

Funzionamento virtuale dell'archetipo.

Essendo l'archetipo l'idea prima, dobbiamo andare a verificare come questa idea si sia formata e come può produrre variazione sulla nostra realtà virtuale. Non è possibile in questo articolo, parlare dell'archetipo in modo archetipico perché non dovremmo usare nessuno dei linguaggi che stiamo utilizzando: forniremo quindi un quadro del meccanismo con cui l'archetipo funziona, sulla base di similitudini del tutto virtuali.

L'archetipo è qualcosa che assomiglia ad un operatore matematico che opera su una certa grandezza descrittiva di quella zona dell'Universo.

Un operatore matematico altro non è che per esempio il segno del più o del meno, del diviso o del moltiplicato. Ma non ci sono solo questi operatori più comuni. Esistono operatori che noi stessi definiamo a piacere, per risolvere alcuni problemi matematici. L'operatore è costruito da noi per alterare alcune grandezze numeriche che descrivono qualche grandezza fisica. Esistono operatori che agiscono direttamente sulle grandezze fisiche. Questi operatori sono i così detti per esempio, operatori geometrici.

L'operazione di ruotare un cubo è una operazione geometrica. Si applica ad un cubo la sua rotazione ed il cubo, ruota. Lo si fa nel computer ma anche in modo molto meno visibile su una lavagna con l'uso di simboli matematici.

Gli archetipi, da questo punto di vista, sono operatori matematici che operano sulla realtà virtuale, cioè sullo spazio, sul tempo e sull'energia.

Tali operazioni possono modificare, mediante regole precise, le apparenze di spazio, tempo ed energia o per dirla con altre parole: di campo elettrico, magnetico, gravitazionale.

Gli operatori matematici devono operare su qualcosa, altrimenti non hanno nessun significato se presi da soli. Così per esempio il segno matematico di addizione (+) se posto ad operare tra due numeri, li modifica in un risultante nuovo numero. Analogamente l'operatore archetipo, opera su luoghi di punti dell'Universo e ne altera la componente spazio, tempo, energia, secondo regole fisse. Una regola fissa è per esempio quella che mi dice che non si crea niente dal niente ma si può trasformare qualcosa in qualcos'altro. O per meglio dire non si trasforma niente ma si può alterare il modo di come queste cose si presentano a te.

Così qualcosa che si presenta come massa può venire archetipicamente trasformata in energia trasformando il modo che ha di mostrarsi all'osservatore.

Questo tipo di approccio è ben noto all'interno della Teoria del Superspin dove l'unico operatore esistente è l'operatore rotazione e per mezzo di quello si può descrivere tutto l'Universo nel suo interno. Come cambia la direzione della rotazione di un punto dell'Universo, collocato in uno spazio-tempo-energia, cambia di conseguenza il modo che questo punto ha di presentarsi, diremmo noi, "di manifestarsi", all'osservatore.

Da questo punto di vista, l'unica cosa che l'operatore archetipo non può fare è creare. In realtà la creazione appare più come un vedere od un non vedere una cosa. Quando non la vedi dici che non c'è, ma se questa appare dici che l'hai creata dal nulla. In realtà nella meccanica degli archetipi una cosa qualsiasi è resa visibile se interagisce con qualcosa d'altro ma se non interagisce con niente non viene resa visibile. (Mancanza di interazione eguale a mancanza di informazione trasportata, mancanza di linguaggio, mancanza di archetipo).

Dunque l'archetipo, operando sul sistema Universo, non crea niente ma rende solo visibili cose che non si manifestavano.

L'archetipo è dunque un operatore che rende possibile il manifestarsi dell'Universo in tutte le sue possibilità.

Questa definizione più matematica potrebbe essere più gradita al mondo della scienza.

Quanti sono gli archetipi?

Questa domanda equivale a chiederci quante sono le operazioni di trasformazione della realtà virtuale che possiamo fare. C'è chi ci dice se l'è già chiesto. Se lo sono chiesto: filosofi, esoteristi, teosofi e persone di varia cultura tra cui anche matematici e fisici.

Noi riteniamo in questa sede, di poter dire che gli archetipi sono solamente ventidue!

Questo numero metterebbe in accordo molte culture e modi di pensare. Gli esoteristi pensano che i simboli degli arcani maggiori non siano ventidue a caso (I Tarocchi del dio Thoth o le lettere dell'alfabeto ebraico, così come le sessantaquattro possibilità di definire un I-Ching, i 22 Autiut con cui Dio crea il mondo nel Sefer Yetzirat) sarebbero da mettersi in relazione con questo numero ma, al di là di una sfrenata numerologia che potrebbe veramente essere priva di qualche senso compiuto, dobbiamo far notare una cosa importante. In effetti questo numero lo si ritrova in moltissime culture ed in innumerevoli testi sia sacri che esoterici. Da un punto di vista razionale, ragionando dunque con il lobo sinistro del cervello, tutto ciò non vorrebbe dire un bel niente. Invece ragionando a pelle, cioè con la sensazione del lobo destro, ci si deve chiedere: come mai molti si sarebbero orientati su un unico numero?

Se gli archetipi esistono veramente, ognuno di noi ha dentro di sé questa informazione ed ognuno può, nell'arco della sua esistenza, tirarla fuori in modo inconscio e sentirla vera proprio con il linguaggio degli archetipi. Questa prima osservazione ci faceva capire che dovevamo forse fare più attenzione a questo numero.

Contiamo i mattoni.

In un lungo articolo come questo ci si sta già per annoiare ma prima di passare alla parte più divertente, quella sperimentale, bisogna dare ancora qualche importante chiarimento.

Venti sono gli aminoacidi legati alle funzioni del DNA. In realtà qualche articolo scientifico dice che si tratterebbe di ventuno aminoacidi, sequenzializzati dal DNA. In un nostro precedente lavoro indicavamo come gli aminoacidi che hanno comunque a che fare con il lavoro che fa il DNA nel sequenzializzarli. Quale sarebbe dunque il ventiduesimo mattone?

Il ventiduesimo archetipo sembra essere un archetipo che contenga tutte le informazioni dei primi ventuno. Un archetipo da cui tutti gli altri vengono generati, un archetipo degli archetipi. Questo tendenzialmente sarebbe il discorso che viene fuori da testi antichi sacri, esoterici ed altro ancora. Effettivamente nel lavoro a cui facevamo riferimento prima, lavoro che metteva in relazione gli aminoacidi sequenzializzati dal DNA umano, vedevamo come il ventiduesimo archetipo era il DNA stesso. La cosa che conteneva informazioni per cui gli altri aminoacidi avevano un senso.

Per noi, fare quel lavoro, fu momento goliardico per divertirsi a mettere in crisi il moderno pensiero scientifico e nulla di più. Per tentare di far per un attimo vacillare il trono di Galileo a favore di chi faceva il mago e non lo scienziato.

Però mettevamo in relazione le ventidue lettere dell'alfabeto ebraico con ventidue simbologie chimiche del tutto estranee all'alfabeto. E se invece l'alfabeto sempre fosse fatto di ventidue istruzioni?

Così anche nel Basic sono ventidue le istruzioni di base che permettevano ad un computer di fare qualcosa. Se gli assi cartesiani della virtualità sono realmente tre (spazio tempo ed energia e se realmente sono sette i piani formali dell'universo (gli universi paralleli) va detto che sette per tre fa ventuno ed il ventiduesimo punto sarebbe quello che alcuni fisici chiamano il punto omega (il centro da cui tutto è nato l'archetipo degli archetipi dunque).

Se però non facciamo una critica seria a questo sistema ci ritroviamo a fare come faceva Peter Kolosimo misurando la punta delle sue scarpe e dicendo che era effettivamente un multiplo di 3.14 (pi greco) e concludendo che il suo scarpaio era collegato agli alieni. (SIG!).

Il problema è che da un certo punto di vista Kolosimo aveva ragione ma da un altro, no!

Lo scarpaio di Kolosimo non ha niente a che fare con gli alieni ma tutto ha a che fare con 3.14. L'Universo si basa sul pi-greco e questo numero siamo destinati a trovarlo, bene o male, in tutte le manifestazioni universali.

Oh, oh....

Allora potrebbe essere anche che siccome troviamo il numero ventidue da tutte le parti sia effettivamente vero che ci siano ventidue mattoni descrittivi del tutto...

La tabella che abbiamo pubblicato all'inizio di questo articolo ne sembra una dimostrazione.

Esistono ventidue modi di spostarsi nel nostro Universo Virtuale (come vedremo meglio fra qualche istante) o meglio ventuno più uno modi, l'ultimo dei quali è "l'essere fermi", un operatore che contiene tutti gli altri movimenti e siccome li contiene tutti, non dà adito a movimento alcuno.

Questi ventidue modi di agire in realtà sono simbolicamente accoppiabili a ventidue tipologie di comportamento inconscio. Si fa presto a dimostrare che non ce ne sono altri poiché altri, sono in realtà, somma di operazioni ricavabili dalle ventidue originarie.

Non è per noi importante in questa fase della nostra ricerca, asserire inconfutabilmente che gli archetipi siano 22, ma a questo punto della lettura è importante aver fatto riflettere il nostro lettore sul fatto che gli archetipi sono comunque un numero ben preciso, definito.

Forse sono effettivamente ventidue!

Alcuni esempi sul significato archetipico della Manifestazione, che poi se interpretati male, danno origine a stupidaggini numerologiche, ben identificabili nella vita quotidiana, sono qui di seguito riportate.

I numeri ed il colore.

Quanti sono i colori?

I colori fondamentali sono tre. Gli altri colori vengono dal mescolamento di diverse quantità dei primi tre colori. Per esempio se scegliamo come colori fondamentali: il blu, il verde ed il rosso (Sistema RGB), possiamo costruire tre assi cartesiani in cui le varie percentuali di R, G, B (Red, Green, Bleu) identificano un punto con un colore ben preciso.

Per quale atavico misterioso motivo le antiche nostre culture parlano dei sette colori fondamentali? I famosi sette colori dell'arcobaleno.

Variare tre parametri come l'R, G, B su sette piani di base porta ad avere ben ventuno combinazioni, più una che, come al solito le contiene tutte. Nel caso del colore questa combinazione è il bianco.

Il colore è intimamente legato alla psicologia e Max Lusher, psicologo svizzero sostiene che esistono esseri umani con personalità tecnicamente paragonabili ad un colore. Dunque avremmo ventidue personalità di base?

I numeri e il suono.

Chissà perché archetipicamente le note fondamentali nella nostra cultura musicale saranno sette?

Già e chissà perché gli accordi riconosciuti, cioè la mescolanza di suoni base che per esempio la Korg riconosce nelle sue tastiere sono .. indovinate un po'? Ventidue.

Ma il suono è legato al comportamento e non mi stupirebbe se esistessero ventidue tipi di comportamento base negli esseri umani stimolati da opportune tonalità musicali. La musicoterapia funziona tecnicamente su parametri che dichiarano come sia possibile influenzare il comportamento umano facendogli ascoltare alcuni tipi particolari di suoni.

La matematica descrizione dell'Universo.

David Hilbert (1862-1943) Matematico tedesco di Königsberg in Prussia, studiò e lavorò in Germania, in particolare a Göttingen, pur viaggiando molto per il mondo. Oltre a contributi nei campi della teoria dei numeri algebrici, analisi funzionale, diversi argomenti di fisica matematica, calcolo delle variazioni, è noto per un'opera fondamentale di geometria: 'Grundlagen der Geometrie'. In essa egli rifonda in maniera rigorosa tutta la geometria basandosi sul metodo assiomatico. Tale lavoro fu prezioso perché, anche se il metodo deduttivo era stato applicato sin dai tempi di Euclide, le sistemazioni logiche della geometria risultavano fino ad allora incomplete, contenendo molte assunzioni tacite, molte definizioni prive di significato o tautologiche e diversi difetti dal punto di vista logico e formale. **In particolare la sistemazione di Hilbert prevede tre concetti primitivi, sei relazioni indefinite e ventuno assiomi da cui dedurre tutte le proprietà degli enti geometrici.** Fu nel complesso una delle figure più influenti del suo tempo e in suo onore vengono oggi chiamati 'spazi di Hilbert' gli spazi ad infinite dimensioni. Famose sono rimaste le ventitré 'questioni', cioè problemi non risolti, che lasciò in eredità ai matematici moderni e che hanno stimolato alcuni importanti sviluppi del pensiero matematico del XX secolo

I sapori e gli odori

Dunque sembrerebbe possibile codificare: il sentire, il vedere, il percepire in generale, attraverso ventidue tipi di parametri fondamentali.

Quanti tipi di sapori o gusti esistono o meglio, quanti sapori sappiamo grossolanamente definire? Mentre il primo tipo di classificazione si basa sulle caratteristiche chimiche e fisiche delle varie materie aromatiche naturali e sintetiche, il secondo tipo prevede una ripartizione secondo il tipo di odore a prescindere dalla volatilità, dalla persistenza e dall'effetto che ogni singola materia prima conferisce a un profumo. La prima classificazione utile di questo genere venne pubblicata, nel 1865, dal grande profumiere Eugene Rimmel e prevede una suddivisione in 18 gruppi di odori di base. Negli anni Venti, invece, un altro profumiere, R. Cerbelaud, elaborò uno schema con 45 gruppi, individuando anche collegamenti tra un gruppo e l'altro.

E' abbastanza probabile che gli odori fondamentali su cui si costruiscono tutti gli altri sino effettivamente 22, dove il ventiduesimo sarebbe il "nessun odore" a rappresentare l'archetipo che contiene tutti gli altri ventuno.

Le fragranze ed i colori

Quali profumi si adattano ad un certo stato d'animo? I colori altro non sono se non la visualizzazione dei sentimenti. Così come accade con il senso dell'odorato, anche la percezione del colore è strettamente connessa con il sistema limbico. Quindi, quando ci si concentra su di un certo colore - ad esempio il rosso acceso - si percepisce la straordinaria energia che emana da tale colore. D'altro canto, comunque, un blu scuro e profondo, esercita un forte effetto calmante. Le preferenze di colore mettono in evidenza le condizioni della sfera emotiva, come, ad esempio, i sentimenti e gli stati d'animo. Il fatto che i profumi ed i colori siano elaborati dallo stesso centro cerebrale (il sistema limbico) rende evidente che ci debba essere un rapporto tra colore e fragranza.

Il linguaggio

Il noto rabbino Eliphas Levi nelle lettere indirizzate al barone Spedalieri, sulla base dello studio della Kabbala ebraica, tenta di dare un significato alle 22 lettere dell'alfabeto ebraico, la lingua che il Signore e Dio di Abramo ha consegnato al suo popolo. Lo studioso non può far a meno inconsciamente di assegnare sensazioni archetipiche ad ogni lettera in un primo tentativo di razionalizzare in qualche modo i simbolismi base che albergano nel suo inconscio.

1. Aleph – Padre
2. Beth – Madre

3. Ghimel – Natura
4. Daleth – Autorità
5. He – Religione
6. Vau – Libertà
7. Dzain – Proprietà
8. Cheth – Ripartizione
9. Theth – Prudenza
10. Iod – Ordine
11. Caph – Forza
12. Lamed – Sacrificio
13. Mem – Morte
14. Nun – Reversibilità
15. Samech - Essere Universale
16. Gnain – Equilibrio
17. Phé – Immortalità
18. Tsade - Ombra e riflesso
19. Koph – Luce
20. Resch – Riconoscenza
21. Shin - Potenza totale
22. Thau – Sintesi

Levi continua così nelle sue dieci lezioni sulla Kabbala:

"Le idee espresse per mezzo dei numeri e delle lettere sono realtà incontestabili. Queste idee si collegano e concordano come i numeri medesimi. Si procede logicamente dall'uno all'altro. L'uomo è figlio della donna, ma la donna esce dall'uomo come il numero dall'unità. La donna chiarisce la natura, la natura rivela l'autorità, crea la religione che serve di base alla libertà e che rende l'uomo maestro di se stesso e dell'universo, eccetera. Procuratevi un mazzo di tarocchi (ma credo che ne abbiate uno) e disponetelo in due serie di dieci carte allegoriche numerate da uno a ventuno. Vedrete tutte le figure che chiariscono le lettere. Quanto ai numeri da uno a dieci, vi troverete la spiegazione, ripetuta quattro volte, con i simboli del bastone, o scettro del padre, la coppa delle delizie della madre, la spada, o le lotte dell'amore, e i denari, o fecondità. I Tarocchi sono nel libro geroglifico delle trentadue vie, e la loro spiegazione sommaria si trova nel libro attribuito al patriarca Abramo che si chiama Sepher Jézirah. Il sapiente Court de Gebelin per primo intuì l'importanza dei Tarocchi che sono la grande chiave dei geroglifici ieratici. Se ne ritrovano i simboli e i numeri nelle profezie di Ezechiele e di San Giovanni. La Bibbia è un libro ispirato, ma i Tarocchi sono il libro ispiratore. Si è anche chiamata rota la ruota, da cui tarot e Torà. Gli antichi Rosa+Croce li conoscevano, e il marchese di Suchet ne parla nel suo libro sugli illuminati..... Court de Gobelin ha visto nelle ventidue chiavi dei Tarocchi la rappresentazione dei misteri egizi e ne attribuisce l'invenzione ad Ermete, o Mercurio Trismegisto, che è stato anche chiamato Thaut o Thot. È certo che i geroglifici dei Tarocchi si ritrovano sugli antichi monumenti dell'Egitto; è certo che i segni di questo libro, tracciati in complessi sinottici su stele o su lastre di metallo simili alla tavola isiaca del Bembo, erano riprodotti separatamente su pietre incise o su medaglie che, più tardi, sarebbero divenuti amuleti e talismani. Si separavano così le pagine del libro infinito nelle sue diverse combinazioni, per riunirle, trasportarle e disporle in un modo sempre nuovo, per ottenere gli oracoli inesauribili della verità"

Interpretare il vero significato degli archetipi può essere arduo e darne una univoca interpretazione non influenzata dalle proprie credenze, è altrettanto complicato.

Così molti, si sono cimentati nella interpretazione simbolica degli archetipi, dove molte similitudini possono essere afferrate e dove si capisce bene come non sia possibile in realtà rappresentare un archetipo con un simbolo.

Dove questa imprudenza viene effettuata ecco scaturire le differenze.

Basti paragonare questa tavola dei 22 sentieri all'interpretazione del Rabbino Levi per accorgerci di questo (<http://www.taote.it/menu.htm>).

TAVOLA DEI 22 SENTIERI

Aleph	L'Iniziato	1	A	1	Il Mago
Beth	Magia	2	B	2	La Porta del Santuario
Ghimel	Procedimento	3	G	3	Iside Urania
Daleth	Autorità	4	D	4	La Pietra Cubica
Hé	Religione	5	E	5	L'Iniziato
Vau	Libertà	6	V - U	6	Le Due Strade
Zain	Maestria	7	Z	7	Il Carro
Chet	Equilibrio	8	CH - H	8	La Giustizia
Teth	Prudenza	9	TH	9	L'Eremita
Iod	Destino	10	I - Y	10	La Ruota
Caph	Manipolazione	11	C - K	20 - 500	La Forza
Lamed	Perdono	12	L	30	Il Sacrificio
Mem	Trasmutazione	13	M	40 - 600	La Morte
Nun	Combinazioni	14	N	50 - 700	La Temperanza
Samech	Contrasto	15	S - X	60	Il Diavolo
Ain	Esperienza	16	O	70	La Torre
Phé	Karma	17	P-PS-F-PH	80 - 800	Le Stelle
Tsadé	Ombra	18	T - S	90 - 900	La Luna
Koph	Luce	19	Q	100	Il Sole
Resh	Ritorno	20	R	200	La Resurrezione
Shin	Sintesi	21	S - SH	300	La Corona dei Magi
Tau	Potenzialità	22	T	400	Il Folle

Questa misinterpretazione accade poiché l'archetipo costruisce una sensazione, tale sensazione da origine ad un simbolo che si rappresenta con un disegno.

Ora la sensazione può ricondurre all'archetipo di partenza senza tema di errori ma si capisce subito che se analizziamo l'ultima tabella e prendiamo la corrispondenza tra le lettere ebraiche ed il loro significato ci troviamo di fronte a parole che non corrispondono a sensazioni.

Per esempio la lettera Koph corrisponde a Luce.

Ma luce non è una sensazione. In realtà l'archetipo da una sensazione che fornisce l'immagine della luce nel nostro cervello.













Dunque una immagine e non una sensazione.

Il tornare indietro, da Luce all'archetipo, non è facile perché a seconda della propria cultura il vedere la luce è differente.

Il vero sentire corrispondente alla lettera Koph non è "luce" ma è "percepire la sensazione di luce", e riflettere sul cosa si sta provando.

La confusione infatti viene fuori alla grande quando la nostra cultura tenta di interpretare gli archetipi.







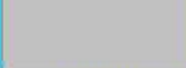


Gli archetipi non vanno interpretati ma vanno percepiti.

PIANETI	MARTE	SATURNO	PLUTONE	LUNA	GIOVE	TERRA
ARCANGELI	Camael	Binael	Arael	Gabriel	Hesediel	Uriel
	"Mano Destra di Dio"	"Visione di Dio"	"Aiutato da Dio"	"Opera di Dio"	"Favore di Dio"	"Luce di Dio"
FUNZIONI	amministra la giustizia PRINCIPATI	ordinatore universo TRONI	regge occulto e mistero (SUBTERRESTRJ)	intuiz. creative - nascite ANGELI	ricchezza e benessere DOMINAZIONI	reggente Tera - pace UMANITA'
SEPHIROTH	GEBURAH	BINAH	(SUBTERRA)	YESOD	HESED	MALKUTH
NUMERI	1	4	11	2	8	5
IMMAGINI						
GLIFI	♂	♄	♇	♁	♃	♁
SIMBOLI	ATTIVITA'	CONCRETEZZA	SESSUALITA'	EMOTIVITA'	PROSPERITA'	CENTRATURA
	Energia Vitalità Intraprendenza	Radicamento Concentrazione Focalizzazione	Potenza Vita-morte Segreto	Creatività Fluidità Adattabilità	Nutrimento Crescita Felicità	Concretezza Fiducia Potere
ORGANI	SANGUE	OSSA	GENITALI	RENI	FEGATO	STOMACO
CHAKRA	MULADHARA		SVADISHTHANA		MANIPURA	
ELEM. YOGA	TERRA (materiale)		ACQUA		FUOCO (materiale)	
ELEMENTI MTC	LEGNO		ACQUA		TERRA (spirituale)	
COLORI						
LIVELLI	EMO PSICHE	OSTEO PSICHE	GENITO PSICHE	URO PSICHE	EPATO PSICHE	GASTRO PSICHE
MERIDIANI	Maestro del cuore	Rene	Triplice riscaldatore	Vescica	Fegato Vescica biliare	Milza-pancreas Stomaco
SEGN ZODIACALI	ARIE Yang Fuoco-cardinale	CAPRICORNO Yin Terra-cardinale	SCORPIONE Yin Acqua-fisso	CANCRO Yin Acqua-cardinale	SAGITTARIO Yang Fuoco-mutevole	TORO Yin Terra-fisso
METALLI	FERRO	PIOMBO	BARIO	ARGENTO	STAGNO	ANTIMONIO

Un esempio di questo tipo di confusione lo abbiamo nelle due tabelle che riportiamo dove decine di culture cercano di intersecarsi nel trovare un filo comune che porti alla interpretazione degli archetipi (<http://www.raphaelproject.com/home.htm>).
Lo ripetiamo:

non si da una interpretazione agli archetipi ma sono gli archetipi ad essere gli interpretatori.

E' dunque attraverso di loro che si interpreta l'Universo e non il contrario.

PIANETI	VENERE	SOLE	HERMES	MERCURIO	NETTUNO	URANO
ARCANGELI	Michael "Gloria di Dio"	Michael "Simile a Dio"	Raphael "Dio guarisce"		Asariel "Legato da Dio"	Ratziel "Segreto di Dio"
FUNZIONI	governa amore-armonia PRINCIPATI	combatte il male ARCANGELI	guardatore celeste VIRTU'		governa acque oracoli (EXTRATERRESTRI)	conosce i segreti CHERUBINI
SEPHIROT	NETZACH	TIPHERET	HOD		(DAAT)	HOKMAH
NUMERI	6	10	12	3	7	9
IMMAGINI						
GLIFI	♀	☉	♿		♁	♅
SIMBOLI	AMORE Bellezza Armonia Affettività	CORAGGIO Volontà Autodeterminaz. Forza	CONTATTO Relazionalità Scambio Comunicazione	ESPRESSIONE Verità Intelligenza Trasmutazione	INTUIZIONE Sensibilità Sensitività Contemplazione	SAPIENZA Consapevolezza Saggezza Trascendenza
ORGANI	CUORE	TIMO	POLMONI	GOLA	IPOFISI	ENCEFALO
CHAKRA	ANAHATA		VISHUDDHA		AJNA	SAHASRARA
ELEM. YOGA	ARIA		ETERE		MAHA TATTVA	
ELEMENTI MTC	FUOCO (spirituale)		METALLO		TUTTI	
COLORI						
LIVELLI	CARDIO PSICHE	IMMUNO PSICHE	PNEUMO PSICHE	LARINGO PSICHE	ENDOCRINO PSICHE	NEURO PSICHE
MERIDIANI	Cuore	Polmoni	Intestino crasso	Intestino tenue	Vaso concezione	Vaso governatore
SEGNI ZODIACALI	BILANCIA Yang Aria-cardinale	LEONE Yang Fuoco-fisso	GEMELLI Yang Aria-mutevole	VERGINE Yin Terra-mutevole	PESCI Yin Acqua-mutevole	ACQUARIO Yang Aria-fisso
METALLI	RAME	ORO	MERCURIO	MERCURIO	ALLUMINIO	ZINCO

In realtà noi lavoriamo quotidianamente con gli archetipi ma è il nostro inconscio che lo fa, senza dirci nulla. Il lavoro è quindi totalmente archetipico e inconscio, in *back ground*, se così si può dire.

Gli operatori geometrici e la visione geometrica dell'Universo di Platone.

La matematica è un ottimo linguaggio scientifico, altamente specializzato, in grado di descrivere abbastanza bene le variabili della realtà virtuale universale, cioè le cose che cambiano mentre non è in grado di descrivere la realtà reale cioè la cosa che rimane sempre eguale a se stessa. Mentre le cose che cambiano possono essere tante, la cosa che rimane sempre eguale a se stessa è una sola. Tale cosa è la Realtà Reale ed ovviamente non può che esserne una sola. Infatti, se le Realtà Reali fossero due, tra le due Realtà ci sarebbe la Non Realtà: ma siccome la Non Realtà non E', la Realtà Reale deve essere una sola.

Così, al di là degli spazi di Hilbert esistono solo quattro operatori fondamentali geometrici che permettono di simulare lo spostamento di un oggetto nel nostro Universo. Ricordiamo che lo spostamento di un oggetto corrisponde allo spostamento di una informazione: dunque i quattro operatori che descrivono lo spostamento di un oggetto o meglio la sua variazione fondamentale rappresentano un linguaggio.

Se esprimiamo questo linguaggio con il linguaggio della matematica diremo che esiste :

- la rotazione di un luogo di punti attorno ad un asse
- la traslazione di un luogo di punti lungo un asse

- la riduzione di un luogo di punti attorno ad un asse
- l'inversione di un luogo di punti attraverso un asse

Tali gradi di libertà devono essere calcolati per tre assi che sono dell'energia dello spazio e del tempo. Così in totale abbiamo 12 possibilità primarie di modificare una informazione virtuale nel nostro Universo. Va poi notato che esistono le stesse operazioni caratterizzate matematicamente da un simbolico segno "meno" che sono:

- la antirotazione di un luogo di punti attorno ad un asse
- la antitraslazione di un luogo di punti lungo un asse
- l'allargamento di un luogo di punti attorno ad un asse

[http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria Computazionale 98-99/apps/geocomp/index.htm](http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm)

che se calcolate attorno ai tre assi di spazio tempo ed energia, costituiscono altri nove operazioni fondamentali. Per un totale di 21 operatori archetipici.

Va altresì notato come non esiste che una sola possibilità di inversione di un luogo di punti attorno ad un asse poiché esiste la possibilità di avere solo una immagine speculare e non due di un qualsiasi oggetto. In parole povere non esiste l'anti operazione dell'inversione di un luogo di punti mentre esistono tutte le anti operazioni per le altre tre possibilità di muoversi (traslare ruotare e modificare la propria espansione).

Ovviamente rimane esclusa da queste 21 possibilità, la numero ventidue: quella di rimanere fermi che è data come anti operazione anche della somma di tutte le altre.

Questa ultima operazione sarebbe simbolicamente rappresentabile come l'archetipo di tutti gli archetipi.

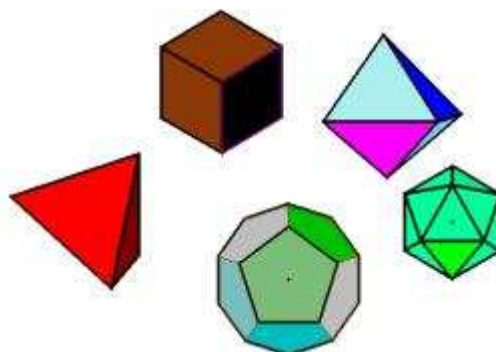
E' da questa suddivisione geometrica che appare chiaro un aspetto formale dell'intera questione. In realtà i veri e principali archetipi sono dodici, più uno. Gli altri sono variazioni di segno, se così si può dire dell'archetipo originale, dovuti all'esistenza del dualismo nell'Universo Virtuale, in cui siamo immersi.

Una delle caratteristiche fondamentali della virtualità è la presenza del dualismo che in realtà è una rappresentazione dell'apparenza non una realtà fisica vera.

Ed è su questo punto che si basa l'errore di alcuni di considerare gli archetipi dodici invece di ventuno o viceversa, come vedremo tra breve. Il vero significato del dodici o del ventuno è completamente legato ad una questione di dualismo universale quale unico responsabile di questa apparente confusione che, soprattutto nel mondo esoterico, ha confuso le idee di chi tenta una razionalizzazione di questa materia.

Se il significato profondo di archetipo è presente dentro di noi, non dobbiamo cercarlo sui libri poiché esso si presenterà a noi quando noi lo cercheremo. Così sembrerebbe che se ci si mette a riflettere su queste cose si possa anche arrivare ad ottenere, al di là della nostra cultura, sempre la stessa visione dell'archetipo. Platone geometrizza archetipicamente lo spazio, attraverso l'utilizzo di forme pure della geometria euclidea ed i risultati sono alquanto sconcertanti anche per i matematici di oggi.

Ma vediamo assieme i solidi platonici.



Platone sostiene che l'Universo è descrivibile attraverso forme geometriche semplici da cui derivano tutte le altre, noi li chiameremmo templati. In particolare, quattro solidi geometrici rappresenterebbero i quattro elementi alchemici fondamentali. Il primo solido ad essere preso in considerazione da Platone è il tetraedro che rappresenterebbe il fuoco.



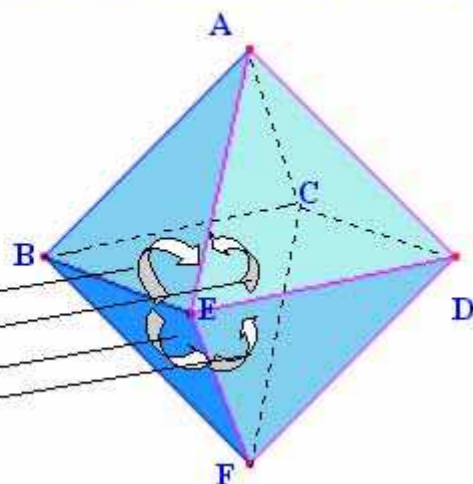
Il secondo solido che Platone prende in considerazione è l'ottaedro

“la seconda figura poi si forma degli stessi triangoli, riuniti insieme in otto triangoli equilateri, in modo da fare un angolo solido di quattro angoli piani: e ottenuti sei angoli siffatti, il secondo corpo ha così il compimento. Questa seconda figura, **forma dell'aria**, è quella dell'ottaedro.”

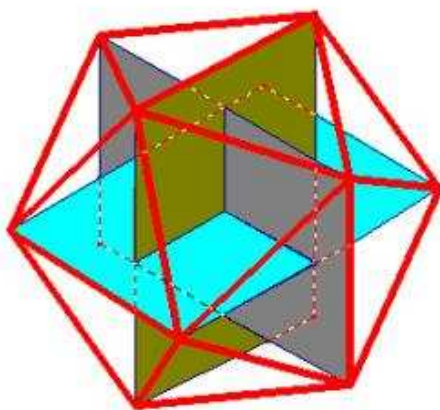
Sei angoli siffatti
e
otto facce triangolari .



Quattro angoli
piani formano
un angolo solido



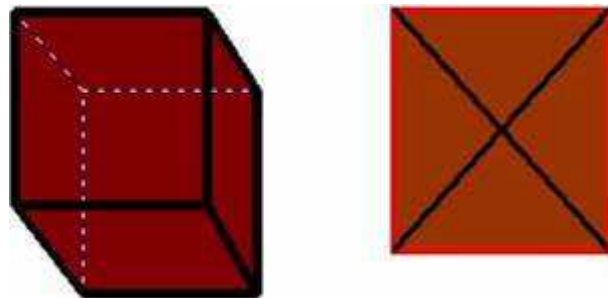
La terza specie è poi formata di centoventi triangoli congiunti assieme e di dodici angoli solidi, compresi ciascuno da cinque triangoli equilateri piani, ed ha venti triangoli equilateri per base. (questa terza figura, quella dell'acqua, è l'icosaedro regolare e poiché ciascuna faccia è un triangolo equilatero composto da sei triangoli rettangoli



scaleni, l'icosaedro risulta così composto di 120 elementi, e similmente l'ottaedro di 48 e il tetraedro di 24). Come si può notare, il triangolo rettangolo scaleno costituisce la base delle tre figure descritte e che spiega perché fuoco, aria e acqua possono generarsi l'una dall'altra, mentre non potrà essere così per il quarto elemento, la terra, al quale verrà attribuita come base la figura del triangolo rettangolo isoscele. Ma il triangolo isoscele generò la natura della quarta specie (questa quarta figura, che rappresenta la **terra**, è il **cubo**) componendosi insieme quattro triangoli isosceli con gli angoli retti congiunti nel centro, in modo da formare un quadrato: sei di questi quadrati, connessi insieme, formano otto angoli solidi, ciascuno dei quali deriva dalla combinazione di tre angoli piani retti. E la figura del corpo risultante divenne cubica, con una

base di sei tetragoni equilateri piani. E' importante il passo del Timeo [XXI-XXII] che descrive le ragioni che implicano le associazioni tra le forme e le specie ed i loro possibili modi di vicendevole trasformazione, poiché rappresenta uno dei più significativi paradigmi delle immagini delle figure nella scienza:

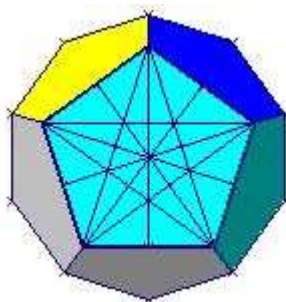
“E alla terra diamo la figura cubica: perché delle quattro specie la terra è la più immobile, e dei corpi il più plasmabile. Ed è soprattutto necessario che tale sia quel corpo che ha le basi più salde. Ora dei triangoli posti da principio, è più salda naturalmente la base di quelli a lati uguali che di quelli a lati disuguali, e quanto alle figure piane che compone ciascuna specie di triangoli, il tetragono equilatero, tanto nelle parti che nel tutto, è di necessità più solidamente assiso del triangolo equilatero....e poi all'acqua la forma meno mobile delle altre, al fuoco la più mobile, e all'aria l'intermedia: e così il corpo più piccolo al fuoco, il più grande all'acqua, e l'intermedio all'aria, e inoltre il più acuto al fuoco, il secondo per acutezza all'aria, e il terzo all'acqua...Ora di tutte queste forme quella che ha il minor numero di basi è necessariamente la più mobile per natura, perché è la più tagliente e in ogni sua parte la più acuta di tutte, ed è anche la più leggera, essendo costituita dal minor numero delle medesime parti, così la seconda ha in secondo grado tutte queste qualità, e in terzo grado la terza. Sia dunque conforme e retta e verosimile ragione la figura della piramide elemento e germe del fuoco, e diciamo la seconda per generazione quella dell'aria e la terza quella dell'acqua. E tutti questi elementi bisogna concepirli così piccoli che nessuna delle singole parti di ciascuna specie possa essere veduta da noi per la sua piccolezza, ma riunendosene molte insieme, si vedano le loro masse. E quanto poi ai rapporti dei numeri, dei movimenti e delle altre proprietà, il Demiurgo, dopo aver compiuto queste cose con esattezza, fino a che lo permetteva la natura della necessità spontanea o persuasa, collocò dappertutto la proporzione e l'armonia.”



“La terra, incontrandosi col fuoco e disciolta dall'acutezza di esso, errerebbe qua e là...fino a che le sue parti incontrandosi si riunissero di nuovo, perché esse non potrebbero mai passare in altra specie. Ma l'acqua, disgregata dal fuoco o anche dall'aria, può darsi che ricomponendosi divenga un corpo di fuoco o due di aria. E se l'aria è in dissoluzione, dai frammenti d'una sola delle sue parti possono nascere due corpi di fuoco... E viceversa due corpi di fuoco si ricompongono insieme in una sola specie d'aria. E se l'aria è soverchiata da due parti e mezzo d'aria, si comporrà una parte intera d'acqua.”

Tutto ciò diventa comprensibile tenendo conto che con il numero di facce dell'icosaedro, forma dell'acqua, è possibile comporre due ottaedri, forma dell'aria, e un tetraedro, forma del fuoco, e, inoltre, che con le facce dell'ottaedro si possono comporre due tetraedri.

“Restava una quinta combinazione e il Demiurgo se ne giovò per decorare l'Universo”



Di questa quinta figura, il **dodecaedro**, che ha per facce 12 pentagoni regolari, nulla di più si legge nel Timeo; Il dodecaedro viene associato quindi all'immagine dell'intero Universo, origine della **quintessenza** ed immagine di perfezione poiché più degli altri poliedri regolari, già secondo le teorie pitagoriche, approssima la sfera. L'idea che questa figura sia quella che più si avvicina alla perfezione per la maggiore

approssimazione al volume della sfera, che è sinonimo di perfezione e verità poiché sempre uguale a se stessa da qualsiasi punto di vista la si osservi, è in effetti stata utilizzata da Platone nel dialogo Fedone [110b-110c].

(http://www2.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Giugno_03/Cap4.html#23up)

Dunque anche Platone “archetipicamente” crede che l'Universo sia rappresentabile come il numero 12

Come evitare di prendere cantonate.

Un archetipo, attraverso l'emozione, produce differenti simboli, tutti che, scaturiti dalla stessa origine, avranno lo stesso significato.

Così ogni simbolo fornisce, attraverso il colore, differenti immagini che a loro volta costruiranno differenti fonemi.

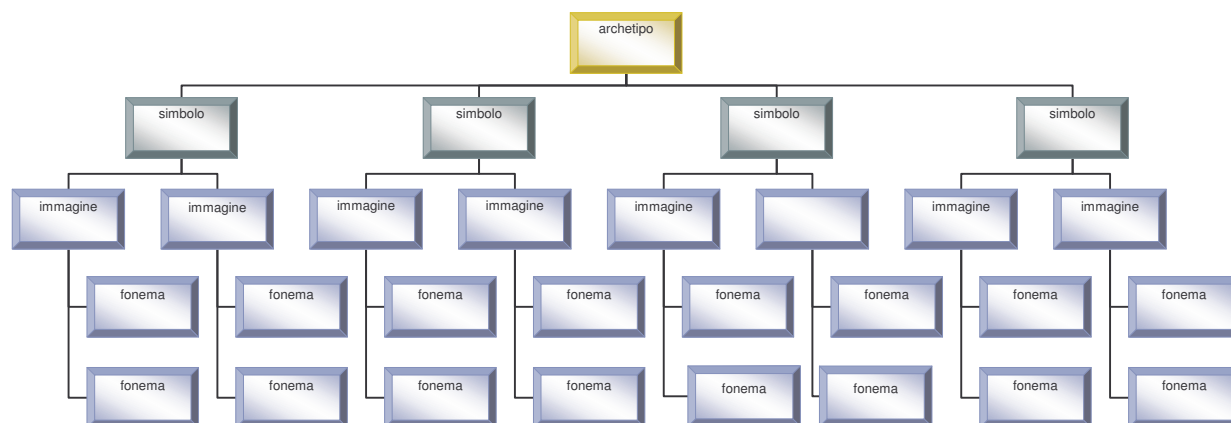
E' così, facile dimostrare che, qualsiasi sia il risultato fonemico finale, esso, se si torna indietro, fornirà uno ed un solo simbolo che, a sua volta, fornirà uno ed un solo archetipo di partenza.

Per fare un esempio classico dei nostri giorni, esistono centinaia di *crop circle* fatti nei campi di grano inglesi a cui nessuno sa dare una spiegazione.

Ebbene i *crop circle* autentici, avranno tutti un unico significato.



Sono simboli che vengono rappresentati da differenti disegni ma tutti hanno un unico archetipo ispiratore. Centinaia di glifi che vogliono significare una cosa sola. (Vedi anche Corrado Malanga in “Il significato archetipico dei crop circle” sul sito <http://www.ufomachine.org>)



Dunque, in linea di principio, lo stesso fonema può creare milioni di espressioni verbali ma tutte queste espressioni verbali hanno come significato primo, lo stesso significato inconscio, vengono cioè letti dall'inconscio come se fossero la stessa cosa.

Lo stesso archetipo viene cioè trasformato in differenti simbolismi dentro ognuno di noi in dipendenza della propria cultura personale e della propria conoscenza personale. Nel tornare indietro alla ricerca dell'archetipo originante, dalla nostra verbalizzazione, ciascuno di noi mette ancora una volta la propria cultura, facendo dunque un secondo errore di ritorno.

Facciamo per miglior chiarezza un esempio pratico.

Partiamo da un archetipo che debba dare l'idea dell'energia, ammettiamo che questo archetipo sviluppi nel soggetto "A", la formalizzazione di un colore, il giallo (colore del sole e della fiamma). Se torniamo indietro dalla visualizzazione della fiamma (l'icona) al simbolismo, potremmo dire che la fiamma ci ricorda il "calore". A questo punto scatta il ricordo esperienziale del soggetto che, a seconda di chi sia, assocerà la fiamma alla famiglia, al focolare domestico, alla volta che ha subito un'ustione, alla volta che ha avuto la febbre, alla volta che ha visto lo spirito santo, eccetera eccetera, e si perderà la vera traccia da ripercorrere per arrivare all'archetipo generatore.

L'errore, evidentemente viene prodotto dal ricordo delle proprie esperienze che sono linkate strettamente alle immagini ricordate.

ATTENZIONE! Non è l'immagine ricordata a ripercorrere la strada per arrivare agli archetipi ma la sensazione provata la prima volta durante la visione o visualizzazione della fiamma.

Bisogna cioè che il soggetto si rimetta nelle stesse condizioni in cui l'archetipo gli ha fornito l'immagine di fiamma e bisogna che il soggetto riviva le sensazioni che ha provato quando ha visto la fiamma. Non è infatti importante l'iconografia della fiamma percepita o ricordata ma la sensazione richiamata dall'icona e corrispondentemente dal simbolo che l'ha formata.

L'immagine è un sottoprodotto dell'archetipo ma l'emozione è la cosa più vicina all'archetipo stesso, è il primo sottoprodotto dell'archetipo, è la cosa più simile.

La rievocazione della sensazione produce un immediato effetto, dentro di noi, che riproduce lo stesso stato d'animo che è stato archetipicamente provocato la prima volta che la fiamma appare nella nostra mente, riportandoci nelle stesse condizioni di allora e potendo così rivivere le sensazioni facendoci fare mente locale sul cosa accada e perché accada.

In termini pratici, quando chiunque guardi un disegno di un *crop circle*, non deve guardare il disegno in sé, che non gli dirà nulla se non qualcosa che è legato alla sua conoscenza esperienziale della vita: deve attendere alla sensazione che prova quando guarda quel glifo. Cosa pensa, cosa vive dentro di sé, che sensazione ha! Quella sensazione lo porterà alla vera fonte, alla vera risposta ed al vero significato del *crop* che sta guardando.

Croiset, noto personaggio svizzero dotato di forti capacità paranormali, quando collaborava con la polizia, per ritrovare i cadaveri delle persone scomparse, semplicemente tenendo in mano un loro oggetto, quella "sensazione" provava. La "sensazione" lo metteva in contatto diretto con il mondo degli archetipi e cioè con il vero modo di vedere la realtà reale da cui quella virtuale dipende.

Senza bisogno di scomodare i paragnosti dovrei dire che la maggior parte dei nostri veri scienziati sono paragnosti poiché questa "sensazione" si prova quando si sta per scoprire un qualcosa di nuovo. Poi si dirà che è stato lo studio, il lavoro sperimentale, a portare alla scoperta, grande o piccola che sia: non è vero niente!

Si tratta di ben altro, in grado di mettere in contatto il proprio sé con l'Universo, si tratta di vivere la sensazione che "qualcosa", provoca dentro di te. Se questo processo viene correttamente effettuato hai capito cosa ha provocato la "sensazione del" e cioè hai messo le mani su un pezzo di Universo.

L'utilizzo degli archetipi e la conoscenza dei simboli che da loro scaturiscono, sono alla base della comprensione del tutto.

Cosa vogliamo dire?

Vogliamo dire che se si conoscono gli archetipi si conosce anche il tipo di simbolo che da essi scaturisce così da interpretarne correttamente la matrice di partenza.

Se nell'analisi comportamentale qualcuno mi aggredisce verbalmente, io devo capire cosa ha fatto scattare l'aggressione verbale perché così potrò comprendere cosa in realtà a livello inconscio ha infastidito il mio interlocutore e non mi farò abbindolare da una banale aggressione verbale che, a volte, appare del tutto fuori luogo ed immotivata.

Per questo, a livello di Programmazione Nero Linguistica (PNL) devo verificare come il soggetto, davanti a me, si sia mosso, cercando di vedere quali mosse il suo corpo ha fatto. I suoi movimenti sono immagini, come fossero di una marionetta, in mano ad un puparo che muove i fili.

I fili sono mossi dall'inconscio e parzialmente tamponati dal subconscio.

Io devo riuscire a trasformare i suoi movimenti (disegni nello spazio) in simboli ed intercettare quali archetipi abbiano dato vita a tali simboli.

Solo così saprò in realtà cosa il soggetto voleva realmente comunicarmi, al di là della sua reazione fisica.

In altre parole, saprò quello che lui non riesce a comprendere nemmeno di se stesso.

Il simbolo grafico, il movimento, il suono od il colore che ci viene comunicato deve essere letto dunque archetipicamente, ma come fare?

Molte culture tendono inconsciamente a simboleggiare gli archetipi attraverso le forme.











Questo processo, se da un lato è una banalizzazione del concetto di archetipo dall'altro ci mostra come una relazione tra simbolo e forma esista veramente e come una relazione tra archetipo e simbolo sia talmente inconscia da prevaricare qualsiasi tipo di cultura.

Per fare un banale esempio la cultura Reiki considera gli archetipi della personalità in numero di dodici e li definisce attraverso forme precise (<http://www.reiki.it/Intensivo.php>).

- | | | | |
|--------------|--------------|----------------|-------------------|
| 1. INNOCENTE | 2. ORFANO | 3. GUERRIERO | 4. ANGELO CUSTODE |
| 5. AMANTE | 6. CERCATORE | 7. DISTRUTTORE | 8. CREATORE |
| 9. SOVRANO | 10. MAGO | 11. SAGGIO | 12. FOLLE |

di cui di seguito riportiamo alcune elaborazioni grafiche



	Angelo Custode	
	Amante	
	Cercatore	
	Distruttore	
	Creatore	

Nel libro intitolato “RISVEGLIARE L'EROE DENTRO DI NOI – dodici archetipi per trovare noi stessi” di Carol S. Pearson, Astrolabio editore, ci sono dodici immagini dentro di noi che vengono attivate in vari momenti del nostro percorso psicologico ed a cui corrispondono modi di pensare, di vedere il mondo, di comportarsi. Capire questo significa capire limiti e possibilità di propri modelli del mondo e della propria identità e capire meglio davanti a chi ci troviamo nei rapporti interpersonali. Attraverso queste immagini la grafologa è in grado di analizzare le semplici personalità umane. Quali sono queste immagini? Le solite: L'Innocente, l'Orfano, il Guerriero, l'Angelo Custode, il Cercatore, il Distruttore, l'Amante, il Creatore, il Sovrano, il Mago, il Saggio e il Folle.

Per un altro tipo di cultura invece (Scuola di Ascensione Globale) le cose sarebbero ancora differenti (<http://digilander.libero.it/sdag.info/home.htm>).

Esistono 18 Ologrammi/Archetipi che caratterizzano l'umanità nel suo complesso. Ogni persona incorpora in sé a partire dal livello 3000 quel particolare ologramma che caratterizza in modo particolare la propria persona. Ogni ologramma è caratterizzato da una particolare caratteristica umana. In realtà ogni persona ha un ologramma particolare e tutti gli altri come ologrammi secondari in un ordine preciso. Durante l'ascensione si incorpora dapprima un ologramma e poi, una volta completata l'incorporazione del proprio ologramma principale, si incorporano pian piano anche gli altri ologrammi in modo da diventare esseri umani sempre più perfetti e completi. Tali ologrammi permettono di incorporare in modo vero e puro le caratteristiche connesse

ad essi, caratteristiche che in qualche modo ognuno di noi ha già in sé ma che non sono espresse in modo completo e puro. Ecco i 18 Ologrammi/Archetipi e la rispettiva caratteristica principale. Nessuno se non Dio e noi stessi può sapere con certezza il nostro ologramma, sebbene tale ologramma sia facilmente riconoscibile dalle persone che ci conoscono bene. I numeri dati ai vari ologrammi sono puramente di comodità. Non vi è alcun ordine di importanza. Gli ologrammi in fucsia sono connessi all'energia femminile, quelli in blu sono invece connessi all'energia maschile.

Tipologie

1. **INTELLETTUALE**: ama studiare ed imparare tante cose
2. **SOCIEVOLE**: ama conoscere molte persone
3. **FILOSOFO**: ama porsi interrogativi sulla realtà per comprenderla
4. **NATURALISTA**: ama stare in contatto con la natura
5. **PACIFICO**: ama avere una vita tranquilla
6. **UMANISTA**: ama avere rapporti umani profondi
7. **SINCERO**: ama dire la verità in ogni occasione
8. **SPONTANEO**: ama essere se stesso in ogni circostanza
9. **SPIRITOSO**: ama scherzare su ogni cosa
10. **SPORTIVO**: ama tenere in allenamento il proprio corpo
11. **PRUDENTE**: ama fidarsi solo di ciò che conosce bene
12. **INNOCUO**: ama non far male a nessuno
13. **GIUSTO**: ama che ognuno abbia ciò che merita
14. **SALUTISTA**: ama curare la propria salute fisica
15. **COMUNICATIVO**: ama parlare con la gente
16. **RICETTIVO**: ama ascoltare la gente
17. **RISERVATO**: ama mantenere una sua sfera privata
18. **GENEROSO**: ama condividere con altri ciò che ha in abbondanza

Questi tentativi di razionalizzare il mondo degli archetipi mostrano comunque come, in fondo, qualcosa di vero ci sia ma che la razionalizzazione che ne viene fatta è ben lungi da quella tentata e formulata da noi in questa sede.

Significato archetipico delle favole e dei miti.

Le favole sono racconti per bambini. Sbagliato!

Le favole vengono capite bene dai bambini. Vero!

Le favole hanno grande successo. Sbagliato.

Le favole che dicono qualcosa a tutti a prescindere dalla cultura che si ha, hanno grande successo. Vero: anche perché delle altre favole non se ne sente assolutamente parlare.

E' dunque lecito chiedersi perché alcune favole abbiano un successo mondiale al di là del tempo e dello spazio ed altre no! Ci si deve chiedere come mai alcuni film o libri hanno successo strepitoso ed altri no.

Noi riteniamo che le storie in generale che sono destinate ad avere successo sono quelle che vengono riconosciute inconsciamente come ricche di archetipi in grado di fornire sensazioni ben precise alle anime delle persone. Le altre non dicono niente a nessuno e non vengono inconsciamente recepite, cioè riconosciute.

Facciamo alcuni esempi classici.

Pinocchio:

Pinocchio. Favola meravigliosa e riconosciuta in tutto il mondo.

Cosa ne determina il successo? Non certo la storia in sé, che sicuramente vale abbastanza poco. Un pupazzo di legno che diviene umano: un semplice gioco per bambini? Che insegna a non dire bugie? Ma no. Pinocchio scritto da Collodi, tra parentesi grande massone ed esoterista si rifà alla mitologia della ghiandola pineale, il famoso terzo occhio ...da cui Pin....Occhio.

Ma nella fiaba la metafora prevale anche chi la scrive ed ecco apparire i veri personaggi.

Un burattino inanimato che attraverso una magia della buona fatina diviene essere umano.

I personaggi sono chiari. Il babbo Geppetto e la Fatina non sono come dicono gli psicologi moderni il babbo e la mamma del bambino che cresce ma ben altro: essi infatti rivestono i panni di Spirito ed Anima dove al pezzo di legno Pinocchio rimane la funzione di semplice contenitore cioè di corpo. La storia racconta di come l'essere umano torna a divenire se stesso e questo accade quando anima, mente, spirito e corpo si riuniscono assieme: in quel preciso momento una creatura costruita da Geppetto (lo Spirito), incontra l'Anima, la Fatina e fa pace con la Mente, il Grillo parlante. In quello specifico momento, Pinocchio diviene umano, in quel momento Pinocchio diviene divino. La divinità di Pinocchio nasce dall'essere figlio di Spirito

ed Anima in guisa di maschio e femmina: i due archetipi per antonomasia di maschile e femminile. Ed ecco che la mente ha il ruolo di animale ed altro non potrebbe essere che non un Grillo.

La stessa figura del grillo è di grande interesse e rappresenta una mente schiacciata dalle necessità del corpo, dalla sopravvivenza quotidiana, dal cedere alle tentazioni corporali, alla bella vita, al riposo.

Il burattino viene pilotato da altri nella sua esistenza ma un essere umano vero non si fa pilotare da nessuno. Pinocchio risorge alchemicamente da uomo normale ad uomo eterno quando si rende conto di ciò che è e dei veri valori dell'Universo.

L'autore, sempre inconsciamente, non si rende conto di far recitare a Pinocchio i ruoli dell'umanità ed addirittura caratterizza il suo personaggio con colui che, quando dice bugie, gli si allunga il naso. Anche qui per la programmazione neurolinguistica è un invito a nozze. Infatti il gesto di toccarsi il naso in un certo modo, equivale ad ammettere di dire una bugia, a livello inconscio. Collodi non sa nulla di PNL ma dentro di sé legge i segnali che la sua anima gli invia e che il suo inconscio spinge verso l'alto, verso il subconscio e verso i sensi esterni. Nasce così un racconto che, chi ha scritto, non conosce a livello cosciente, ma riconosce a livello inconscio; così del resto faranno i lettori che, con Pinocchio, leggeranno inconsapevolmente il linguaggio degli archetipi.

Franckenstein e King Kong:

Due storie identiche seppur iconograficamente molto diverse. Come i crop circle hanno per noi lo stesso significato anche se iconograficamente differenti King Kong e Franckenstein rappresentano la stessa cosa. Il mostro?... ma no, ovviamente ma qualcosa che è metaforicamente nascosto tra le pieghe del racconto. Qualcosa di cui nemmeno gli autori si sono resi conto mentre scrivevano i racconti.

Il vero Frankenstein non è un mostro ma una specie di Golem costruito da uno scienziato pazzo. Frankenstein è un buono ma violento solo perché non ha subconscio e solo perché è schizofrenico. Il mostro fa amicizia con una bambina che rappresenta ancora una volta la parte femminile del tutto cioè l'Anima. Il mostro non ha anima ma è attratto dalla bambina che è l'unica che può aiutarlo a sopravvivere al di fuori dello smarrimento generale. Lo scienziato pazzo rappresenta l'essere umano senza anima, che crea per poter egli stesso garantirsi la gloria della scienza mondiale. Crea senza chiedersi mai se la cosa creata potrà essere felice o meno. Una tale creatura non può avere futuro anche perché è la stessa società che la rifiuta come diversa. Solo la bambina piange la morte di Frankenstein perché l'Anima vede in tutto questa storia un fallimento dell'umanità.

King Kong invece è il frutto di qualcosa di nascosto al nostro pianeta, una specie di coscienza cattiva che ancora non era venuta fuori. Ma un bel momento esce dalla foresta e si manifesta come forza brutta. Anche qui la scimmia è archetipo di primitività umana. E' buono forte e sprovveduto ma è attratto dalla bella ragazza, ancora una volta simbolo animico femminile.

La Bestia non vede in Anima una ragazza da "scopare".. e come sarebbe possibile? Ne vede invece il valore animico e ne è attratto ma soprattutto incuriosito. Questo aspetto di tutta la vicenda rappresenta archetipicamente la curiosità che il primitivo ha nell'evoluzione, dove l'evoluzione si tiene simbolicamente nel palmo della mano sinistra, quella che rappresenta il lobo destro del cervello.

La ragazza non ha paura del bestione. E come potrebbe Anima avere paura di qualcosa? Nelle ultime versioni di questo film, Anima mostra sempre i capelli nel vento, (l'aria è archetipo dell'anima). L'anima è interessata a King Kong come lo era per Frankenstein.. un corpo dove entrare dove agire dove migliorare anche se stessa se ciò fosse possibile. Ma l'uomo senza anima non comprende e tende a distruggere il diverso e vuole richiamare a sé l'Anima che invece non sembra avere cura di sé e perde tempo nelle grinfie del mostro che mostro non è affatto.

Il potere delle armi e dell'ignoranza contro il desiderio di Anima e lo stupore della Bestia.

Bee-beep e Will-Coyote

I cartoni animati non sfuggono al principio degli archetipi soprattutto quelli di successo, anzi, siccome nel mondo fantastico tutto è possibile, in quel mondo le cose che normalmente sono del lobo destro, cioè la magia dell'Universo, hanno grande inconscio risalto. Nel mondo del cartone animato infatti, siccome tutto è possibile, è possibile intravedere le manifestazioni dell'anima con grande risalto, che normalmente, dagli ipocriti e dagli scienziati sono, in questo mondo virtuale, completamente cassate.

Il Coyote segue un volatile che sembra prendersi in qualche modo gioco di lui. Il coyote vuole prenderlo ma perché? Per mangiarlo? Ma no ovviamente. Non si è mai visto un coyote che mangia quello strano uccello non commestibile.

Il significato simbolico della vicenda è assolutamente un altro. Il Coyote vuole prendere l'uccello perché esso rappresenta qualcosa da conquistare, da AVERE. In queste condizioni se per caso una volta riuscisse a prenderlo ne rimarrebbe deluso perché non saprebbe di cosa farsene o meglio, non si ricorderebbe più perché sono tanti anni che gli corre dietro.

Il coyote è la rappresentazione dell'umana progenie basata sull'avere le cose e non sull'essere le cose. Il volatile rappresenta la parte animica dell'umanità. Il simbolismo è chiaro. Fino a che il coyote vuole prendere qualcosa non ci riuscirà ma ci riuscirà solo quando vorrà essere quella cosa. Il volatile viene rappresentato

infatti come tale perché Anima vola nell'aria (simbolo archetipico di Anima stessa) mentre il coyote è ancorato a terra ed a nulla valgono i suoi sforzi per spiccare il volo, soprattutto quelli in cui impiega tecnologia, a dimostrare che la tecnologia rappresenta la morte dell'umanità.

Nei rari casi in cui il coyote si dimentica delle leggi della fisica cioè si dimentica di essere immerso in una realtà virtuale, riesce ad imitare Anima. In altre parole può camminare nell'aria ma cadrà solo quando si ricorderà che sta camminando nell'aria. Il simbolismo che nasce da questa immagine è chiarissimo.

Lo spettatore a questo punto si deve chiedere come mai quando vede questi cartoni animati od il film di King Kong o la prima versione di Frankenstein faccia, dentro di sé, il tifo per il più debole. Per il mostro o per il coyote? Nel fare il punto su questa situazione va ricordato cosa si prova quando il coyote per l'ennesima volta non raggiunge il suo obiettivo. La delusione si sente dentro. Come? Si sente una delusione quando uno vede un cartone animato? A è follia! No non è affatto follia. Chi ha anima comprende a livello inconscio il significato simbolico del cartone stesso e la sua anima reagisce emettendo archetipi. L'archetipo si manifesta con la "sensazione del" che sfocia sempre in un sentire le cose da un punto di vista emozionale. Dopo un milionesimo di secondo, chi guarda il cartone animato si chiede, dentro di sé, cosa stia accadendo: decide rapidamente che si tratta di una stupidaggine e passa oltre. Il lobo sinistro ha ripreso il governo del fantoccio Pinocchio!

E.T torna a casa.

Di film di fantascienza ne abbiamo visti tanti ma alcuni colpiscono l'immaginazione(?) più di altri. Sembrano aver aperto un varco dentro di noi dove finalmente il subconscio sta un po' zitto e fa parlar l'inconscio. E. T è uno di questi. E.T. ancora una volta ha un rapporto preferenziale con un bambino non con un adulto e comunque mai con un adulto maschio che invece nel film lo perseguita e lo vuole catturare. E' qui la madre del bambino a fare da tramite tra il bimbo e l'alieno. L'alieno non rappresenta assolutamente un alieno come la gente comune può immaginari, ma è molto di più. E. T. Siamo noi!

Noi che vogliamo tornare a casa!

E.T. rappresenta la nostra vera essenza, la nostra anima ma anche il resto di noi. Il film dice che c'è speranza e suscita la sensazione di nostalgia. Questa è la sensazione che Anima riconosce per vera. Ora qui basta. Ora da un'altra parte. E.T. rappresenta il senza nome, come Anima, fa parte di un non identificato gruppo di alieni, come Anima è venuto qui per scoprire e fare esperienza come Anima e come Anima è cercato dai militari, da chi vuole avere e non essere. Le biciclette dei bambini volano come in una favola perché è la forza del lobo destro, è la forza di Anima che se ne frega delle leggi della fisica. Ancora una volta tutta la tecnologia del mondo non può correre dietro ad Anima.

E.T. saluta il bimbo ma gli dice.. in modo archetipico.. *ci ritroveremo.. e cioè.. quando sei più grande che capisci, staremo sempre assieme, ancora questa unione non è possibile, l'uomo deve maturare, poi un giorno forse...*

E.T. con il dito indica in alto, figurazione simbolica del buono come abbiamo sottolineato in precedenza. E.T. non viene abbandonato dal suo gruppo. E come sarebbe possibile che una parte di Anima venisse abbandonata dal resto di sé?

E.T. appare goffo, sapiente ma incapace di voler male ad altri. E.T. si esprime con il corpaccione impacciato ma soprattutto con gli occhi, che non a caso sono azzurri.

Il corpo non importa infatti ad Anima ma lo sguardo, archetipicamente parlando, è il suo specchio.

La favola fa vivere simbolicamente i bisogni dell'anima: dove ci riesce ha successo perché riconosciuta da Anima stessa.

In questo senso tutte le nostre leggende sono gigantesche allegorie di miti dietro i quali ci sono le storie dell'Anima ed è con questo approccio che vanno lette ed interpretate. Favole dunque, non storie per bambini ma messaggi per l'Anima bambina che è in noi.

Lo specchio nel racconto

archetipicamente l'immagine allo specchio possiede un potente simbolismo. Gli indigeni africani non vogliono farsi fare le fotografie perché dicono che nell'immagine della foto appena scattata, rimane intrappolata la loro anima. E che dire della storia del diavolo che ti vuole rubare l'anima, proprio perché non la possiede ed appare privo della sua immagine allo specchio? Ancora una volta nei detti popolari e nelle leggende l'archetipo che produce un simbolismo facilmente interpretabile si fa prepotentemente avanti.

Nel noto vecchio film "Il Ritratto di Dorian Gray", il personaggio principale fa un patto con il diavolo che alla fine dei giochi, vorrà come sempre l'anima di Dorian in cambio della sua immortalità fisica. Ma la storia punisce Dorian dimostrando ancora una volta che l'anima ed il corpo devono stare assieme in un processo di reciproca conoscenza perché assolutamente necessari l'uno all'altra.

Il mitico Narciso per guardarsi nello specchio delle acque di un lago cade ed affoga.

Lo specchiarsi simbolicamente rappresenta il guardarsi nella mente (il cui simbolo archetipico è rappresentato dall'acqua). Il tentare di tuffarsi dentro la propria mente nel cercare il corpo provoca la morte di Narciso perché è l'anima che va cercata come sede dell'immortalità e non altro. Cercare altro vuol dire non trovare Anima e dunque perire per sempre.

Un altro personaggio che cade nello specchio è Alice nel paese delle meraviglie. Cadere nello specchio vuol dire gettarsi nel proprio inconscio, diventare schizofrenico per vedere la realtà reale.

Alice, al di là dello specchio non vede il mondo in modo distorto come qualcuno vedrebbe stando di qua dallo specchio.

Il vero Universo si vede bene solo dall'altra parte dello specchio cioè solo l'anima sa vedere bene mentre di qua la visione è legata ai modelli mentali costruiti dal subconscio qua si vede la realtà virtuale ma dalla parte dello specchio dove si è gettata Alice, le leggi della fisica non valgono più, non ci sono leggi perché la realtà reale non ha bisogno di leggi e non può essere descritta. Lì, nel regno della coscienza pura, si costruiscono le leggi per il "di qua".

E che dire della strega cattiva che si guarda nello specchio per sapere chi è la più bella?

Al di là dello specchio c'è una voce che incarna il grillo parlante di Pinocchio se vogliamo, che rappresenta la Mente, quale mediatore tra lobo sinistro e destro tra subconscio ed inconscio e tra reale e virtuale, che mostra alla cattiva regina la più bella.

La più bella non è lei ma Biancaneve.

Ma chi è la Regina Cattiva e Biancaneve?

Alcuni psicologi vedono nella regina cattiva la madre di una ragazza adolescente che vuole impedire alla ragazza (Biancaneve) di crescere. In realtà le cose se da un lato stanno anche così sono decisamente più semplici. Biancaneve e la regina sono lo stesso personaggio, come lo sono madre e figlia: queste ultime traslate nel tempo mentre le prime traslate nella realtà.

La parte cattiva è l'essere che guarda alla corporeità all'esteriorità, alla realtà virtuale costruita di spazio, tempo ed energia. Ma Biancaneve è l'incarnazione di Anima, così come si presenta solitamente: ingenua, candida, senza capacità apparenti di interferenzialità con l'Universo che la circonda.

La mela dello storico inganno altro non è che il frutto simbolico di un albero del Paradiso terrestre.

Si tratta del frutto del bene e del male come gli psicologi moderni tendono a dimostrare.

Quel frutto infatti è già stato mangiato dall'umana progenie, ed una volta ingurgitato, concede, a chi se ne nutre, la coscienza della virtualità (il bene ed il male) e rende virtuale, cioè mortale l'uomo stesso.

Dunque è un veleno.

Biancaneve se ne nutre con l'inganno, non quello del mitico serpente ma quello di una strega: ci vuole infatti l'idea di inganno per mandare avanti tutta la storia.

L'uomo viene ad un certo punto della sua esistenza e del suo sviluppo ingannato.

Chi è l'ingannatore?

Se stesso: non dimentichiamo infatti che la strega altri non è che la parte virtuale di Biancaneve, la parte mortale di lei. Biancaneve non muore ma rimane come sospesa in letargo.

Ci si può chiedere perché la storia non la faccia subito morire.

Perché la strega non la elimina definitivamente?

Ma perché Biancaneve è Anima e l'anima, è immortale!

La si può solamente chiudere, bloccare da qualche parte, perché il resto dell'Universo faccia gli affari suoi ma non la si può eliminare.

Chi salva Anima-Biancaneve? Il principe che non è azzurro a caso.

Il colore azzurro simboleggia la meditazione il pensiero, l'alto il positivo. La parte maschile dell'umanità e cioè lo Spirito, in guisa di Principe Azzurro, bacia Anima e le ridona il "soffio vitale". (l'archetipo del soffio vitale, del vento, è il simbolismo dell'anima stessa come quello di acqua è il simbolismo di mente ed il fuoco rappresenta lo spirito mentre la terra è il corpo).

I sette nani simboleggiano l'umanità (numero simbolico che vuol dire la rappresentazione della totalità del tutto: sette sono le note, sette i vizi capitali, sette i colori dell'arcobaleno, sette i livelli energetici degli elettroni eccetera). Essi sono nani non perché lo siano veramente e fisicamente ma perché di fronte ad Anima appaiono nani, con tutti i loro vizi, difetti, imperfezioni.

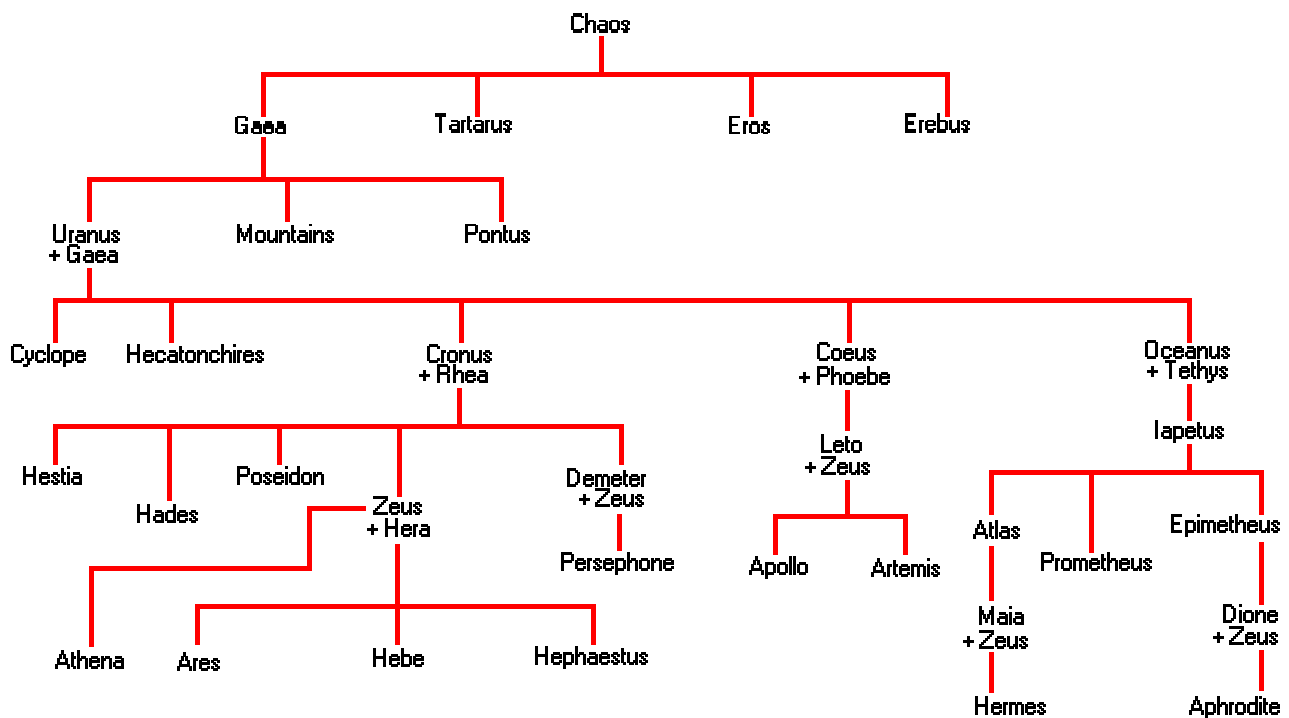
Da Babilonia agli USA sul filo degli stessi archetipi.

Abbiamo scelto questi esempi perché parlano di Anima e quando di Anima si parla, il successo del simbolismo è garantito. Molti altri fumetti, storie e racconti di successo commerciale hanno dietro di loro una struttura archetipica.

La storia del dio egizio Ra per esempio è talmente intrigante da essere ripresa e seppur modificata, adattata ad altre culture.

Ra (Horus) è il Dio Sole (caratterizzato da essere dio di una seconda generazione divina, è infatti generato probabilmente da Atum dio autocreatosi.) che viene adorato dalle dodici costellazioni.

I Greci ne fanno la saga del monte Olimpo con Zeus (figlio di Kronos) ed i suoi Dei minori.



Il Cristianesimo avrà Gesù (figlio di Geova) e dodici apostoli ma in realtà questa storia nasce forse in Mesopotamia ai tempi di Babilonia.....

Il racconto è stato adattato alle esigenze politiche e religiose dei comandanti di allora ma dietro il resoconto puro e semplice esistono alcuni aspetti interessanti di una storia che di vero non ha nulla sul piano della virtualità (realtà mutabile) ma ha molto da dirci sul piano del simbolismo archetipico. L'adattamento è una peculiarità delle società attuali che si impossessano di miti altrui per farli propri. Così per esempio la cultura americana si è impossessata del mito del Dio Ra facendo recitare la parte di Ra stesso o meglio di un Gesù tecnologico a Nembo Kid vecchio eroe dei fumetti, meglio conosciuto con l'appellativo di Superman (superuomo appunto). Superman come Gesù ha un padre che sta nei cieli, come Gesù è accolto in casa da un vecchio padre ed una madre anziana che non può partorire (come S. Anna, nonna di Gesù). Viene accompagnato dalla "stella cadente". Come Gesù fa cose strabilianti. Come Gesù ha un nascondiglio, un eremo in cui si isola dal mondo. Come Gesù è tentato dal male, come Gesù muore e resuscita, come Gesù alla fine va in cielo e forse un giorno ritornerà. Come Gesù vive una relazione, "platonica" forse, con una Maria Maddalena che nel fumetto diviene sua collega di lavoro. Come Gesù tenta di salvare l'Umanità dal Male.

Nel leggere il fumetto il lettore sprovveduto, di solito un ragazzo, in età scolare, apprende subliminalmente una cosa sola. Che Gesù è Americano e soprattutto che Jo-Rel, (Ra per gli Egizi) padre di Superman, la figura rappresentante il Dio dei Cristiani, ha deciso di far nascere o meglio rinascere suo figlio negli Stati Uniti d'America. Il trabocchetto è dunque il seguente: Gli Americani sono il vero popolo eletto.!

Sicuramente chi ha costruito il personaggio di Superman non era tanto intelligente da capire queste cose ma, il suo inconscio non ha fatto altro che ritirare fuori la stessa storia di tanti millenni prima: la propaganda politica ha fatto il resto.

Ora dunque non ci resta che recuperare dietro la storia, il suo vero significato simbolico e buttare via tutto l'inutile altro ciarpame.

Se è vero tutto quello che abbiamo detto cerchiamo un aspetto comune a tutte queste storie che, sempre la stessa, in realtà sono.

Quello che si evince di interessante appare subito agli occhi di tutti. Gesù è un Dio di seconda generazione che ha un Padre più potente di lui. La figura del Padre generatore autocreatosi.

Ora questo aspetto simbolico può certo rappresentare, junghianamente parlando, il nuovo che toglie il potere all'anziano, la nuova idea che vince la vecchia, ma ha anche un altro significato che non possiamo certo trascurare. Tutte queste storie mettono il dito sul problema che si identifica con la differenza che esiste tra la figura del Dio autocreatosi e del creatore creato dal Dio autocreatosi.

Il Creatore poi si circonda di altri creatori sempre creati dal Dio autocreatosi. Si tratta proprio di due livelli ben differenti che solo un certo sincretismo più politico che storico ha tentato di riunificare. Così Javè e Cristo si uniscono nello stesso essere nel mistero(?) della Santissima Trinità, così Ra diviene l'identificazione di Atum con il nome di Atum-Ra, ma si tratta di due simboli differenti. Ebbene gli stessi due simboli li ritroviamo per esempio nelle ipnosi regressive condotte sugli addotti da alieni quando in questo stato modificato di

coscienza l'Anima dialoga con noi e racconta di Dio e del Creatore identificando due ruoli ben differenti. I creatori sarebbero gli alieni e Dio sarebbe la nostra Coscienza.

Ciò accade perché la storia è sempre la stessa. I miti antichi parlano dei nostri sogni e delle nostre visioni perché il materiale archetipico di partenza è lo stesso: poco importa se la storia deriva da una antica leggenda o se me la sono sognata questa notte. In entrambe i casi è stata suggerita dal nostro inconscio che attraverso il lavoro del lobo destro del nostro cervello è in grado di “annusare” la Realtà Reale ed immutabile che si manifesta attraverso la Realtà Virtuale, dalla prima modificata in continuazione, mediante l'uso degli archetipi appunto.

Il numero 12!

Questo numero lo ritroviamo dappertutto come se in effetti il nostro inconscio ne fosse alla ricerca o meglio, fosse alla ricerca di un suo significato perduto. In termini archetipici e inconsci diremmo che l'essere umano sa che il dodici è legato a qualcosa di importante che rappresenta archetipicamente l'Universo e dentro di se ne cerca erraticamente un significato.

a. Le Dodici Costellazioni dello Zodiaco (I Dodici Mahadeva o Arcangeli)

b. I Dodici Pianeti Sacri

c. Le Dodici Lune del Pianeta Giove

d. Le Dodici Caste di Israele

e. Le Dodici Porte della Città Celeste (Shamballa)

f. Le Dodici Fatiche di Ercole (personificazione dell'Iniziato)

g. I Dodici Apostoli (I Dodici Angeli Planetari)

h. I Dodici Petali Sacri del Cuore (Chakra)

i. I Dodici Mesi dell'Anno

oppure da fonti in Internet consultare: <http://www.vajra.it/gocce/12.htm#indice>

[Dodici anelli della catena di originazione dipendente](#)

[Dodici cose indispensabili](#)

[Dodici cadute relative all'etica di aiutare gli altri](#)

[Dodici sorgenti](#)

[Dodici azioni del Buddha](#)

[Dodici categorie delle Scritture](#)

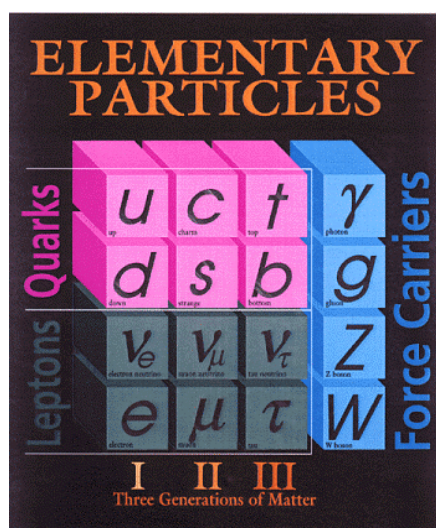
[Dodici appellativi del nirvana](#)

[Dodici qualità di un Bodhisattva al primo livello](#)

[Dodici legami](#)

ma non basta!

Il numero dodici governa l'Universo fisico con le dodici particelle fondamentali studiate da fisici.



Sei quark e sei leptoni e l'Universo è fatto con un collante di quattro “trasportatori” delle informazioni delle forze.

E che dire delle dodici leggi che regolano il mondo del dualismo Yin e Yang?:

1. L'infinito Uno comprende in sé yin e yang.

2. Yin e yang esprimono in modo antagonista e complementare l'infinita forza dell'Uno.
3. Yin manifesta la forza centrifuga; yang manifesta la forza centripeta. Yin e yang combinate in infinite proporzioni variabili producono l'energia e tutti i fenomeni.
4. Yin attrae yang e yang attrae yin.
5. Yin respinge yin e yang respinge yang.
6. La forza di attrazione è proporzionale alla differenza tra le componenti yin e yang. La forza di repulsione è inversamente proporzionale alla differenza tra le componenti yin e yang.
7. Tutti i fenomeni sono effimeri perché mutano costantemente le forze yin o yang che li costituiscono; yin e yang, infatti, sono in continuo divenire e, comunque, tendono a trasformarsi nel loro opposto.
8. Niente è solamente yin o solamente yang. Ogni cosa è composta dall'insieme di queste forze il cui equilibrio dinamico è in continuo mutamento.
9. Non esiste nulla che sia neutro. In qualsiasi realtà esiste sempre un predominio di yin o di yang.
10. Il grande yin attrae il piccolo yin. Il grande yang attrae il piccolo yang.
11. Lo yin estremo produce yang. Lo yang estremo produce yin.
12. Tutti gli oggetti e le forme fisiche sono yang al centro e yin alla superficie.

Sensazione, emozione o sentimento?

Quello che noi vediamo e sentiamo internamente sono i simboli, che tentiamo di riconoscere attraverso il nostro inconscio ed il suo livello di consapevolezza. Chi ha consapevolezza è in grado di leggere in tutte le direzioni virtuali dell'Universo ma chi ha poca coscienza non riuscirà a leggere che pochi piccoli frammenti della Realtà Reale e si dovrà accontentare di una visione virtuale dell'Universo stesso.

Ora, dopo aver dato alcuni esempi di reinterprete simbolica della virtualità, interpretazione che ci permette di andare a ritroso a scovare la Realtà nascosta dall'apparenza, dobbiamo fare ancora un passo indietro. Sappiamo come riconoscere un simbolo ma come arrivare all'archetipo che sta dietro di lui?

L'Archetipo è qualcosa di invisibile in questo Universo: non si manifesta ma fa manifestare l'Universo stesso in qualche modo. Dunque non possiamo vedere l'Archetipo ma possiamo percepirne le sue manifestazioni e più vicini andiamo alla radice dell'archetipo, più siamo in grado di intravederne l'essenza.

Prima del simbolo infatti c'è qualcosa che lo forma ed è la stessa cosa che ci permette di interpretarlo. Se andiamo avanti per esempio nella nostra scala di gerarchie, vediamo che prima dell'immagine è il colore. Il colore è lo strumento che ci permette di identificare una immagine, è la prima cosa che percepiamo, poi in seguito cercheremo di capire la "forma" del disegno. Così il suono, crea il fonema. La prima cosa che il nostro cervello fa, è tentare di comprendere il suono e poi dare un significato fonemico al suono percepito. Così, prima del simbolo esiste il suo "formatore" ed attraverso questo "formatore", siamo in grado di interpretare il simbolo stesso.

Questo "formatore" è la così detta "Sensazione del".

La *Sensazione del*, è quel qualcosa che si percepisce all'interno dei propri sensi: non si sente con i cinque comuni sensi ma con qualcosa di non meglio identificabile che comunque in noi è evidentemente in grado di percepire questo qualcosa.

Chiameremo per semplicità la "Sensazione del" con un termine meno vago, con il termine Emozione!

Cos'è l'emozione? È quella cosa che ti dà una strana sensazione appunto: la "Sensazione del". Davanti ad un tramonto? Quando ti hanno abbandonato? Quando ti hanno ritrovato? Quando ti hanno riconosciuto? Quando ti hanno rifiutato? Quando ti hanno eletto? Quando ti hanno dimenticato?

Hei, hei....sono solo alcuni esempi: chi legge tende a personalizzare la sua situazione a questo punto?.. bhè vuol dire che un archetipo si è mosso dentro di lui.

La "Sensazione del" non può essere raccontata, ma va provata, va vissuta e va riconosciuta per tale.

Essa è l'emozione dunque, e l'emozione è legata alla presenza di coscienza. Chi è Anima è anche emozione, chi non possiede Anima è immune dall'emotività.

A questo proposito bisogna subito affrontare il problema della differenza che esiste tra emozione e sentimento.

Si tratta di due cose completamente differenti.

Il sentimento è qualcosa di legato al nostro stato mentale mentre l'emozione è uno stato d'Anima. Se sono arrabbiato, spaventato, contento, infastidito, non sto vivendo uno stato d'Anima ma una reazione ad una

condizione dello Spirito che, attraverso la Mente trasforma questo effetto in sentimento. Quando Anima trasmette il suo stato alla Mente, l'effetto invece diviene emozione.

L'emozione appare all'improvviso e non sembra razionalmente avere niente a che fare con il resto del mondo, infatti ha matrice inconscia. E' quella cosa che ti fa piangere senza apparente motivo. E' la nostra razionalità a scovare un motivo per il pianto: motivo che non esiste a meno di non considerare il pianto una reazione del corpo ad una sollecitazione precisa.

La scienza dice oggi che non si sa perché si piange. Gli animali infatti non piangono! Perché ciò accade? Nessuno lo sa. Invece se si ritiene che il pianto sia una reazione corporale ad un manifestarsi dell'anima attraverso gli archetipi, si capisce come la scienza sia del tutto impotente a dare una razionale spiegazione al fenomeno. La razionale spiegazione infatti sta a livello della Coscienza. Non esiste nessuna razionale spiegazione di un bel niente a livello animico. La realtà reale della coscienza dell'anima non ha bisogno di spiegazioni e di algoritmi che la descrivano. Ancora una volta la scienza si arena di fronte all'anima e non sa cosa dire. Basterebbe ammettere che oltre all'asse dello spazio del tempo e dell'energia esistesse anche l'asse della coscienza e tutto tornerebbe a posto. Ma avere coscienza vorrebbe anche ammettere di avere responsabilità. La scienza demanda le responsabilità alle leggi della fisica come la religione ai dogmi della chiesa.

Solo chi è veramente Anima sa che di scienza e di fede non ci si può fidare.

La confusione nel riconoscere Emozione da Sentimento è dovuta al fatto che sovente queste due manifestazioni si manifestano contemporaneamente.

Piango e sbatto un pugno sul tavolo perché mi hanno licenziato dal lavoro? (tema del tutto attuale con il governo che abbiamo in questo momento politico nda.). Se sbatto un pugno sul tavolo, sto vivendo un sentimento: un sentimento di guerra e di autoaffermazione contro chi mi ha tolto qualcosa di mio. Anima invece piange perché vede nella sofferenza del vivere la sua indignazione.

Siamo orientati a pensare che il pianto, reazione corporea assolutamente sconosciuta dai vari Piero Angela della situazione, sia un muoversi dell'Anima mentre il pugno sul tavolo sia effetto dello Spirito umano. Dunque lo Spirito manifesterebbe attraverso la Mente i suoi *input* attraverso il sentimento mentre l'Anima manifesterebbe attraverso le emozioni.

Imparare a discernere a questo punto vuole anche dire: imparare a capire cosa dice Anima e cosa dice Spirito.

Ma vuole anche dire: imparare a capire chi ha Anima e chi no.

In altre parole è chiaro che se quello che diciamo fosse vero, ci troveremo di fronte a due tipi di umanità. I primi con anima e capacità di discernere superiore agli altri che in realtà anima non hanno (o non sono, come sarebbe più corretto dire nda.)

In realtà dunque chi ha anima, o meglio, chi è Anima, se vuole, può capire: gli altri anche se vogliono non potranno mai capire. Ne risulta che chi capisce è veramente isolato dagli altri anche perché appartiene ad uno sparuto gruppo di soggetti con anima evoluta.

Sarebbe come dire archetipicamente o meglio simbolicamente, che in tutti esiste Dio (la coscienza) ma in molti, non sa di esserci.

Esercizi con la tabella.

Ritorniamo dunque alla nostra prima tabella degli archetipi:

0 ·	Stare fermo (Essere invisibile)	11 ><	Stringersi (Chiudersi in sé)
1 ←	Andare indietro (Nel tempo)	12 •	Ritirarsi (Immobilizzarsi)
2 →	Andare avanti (Nel tempo)	13 ▲	Dilatarsi (Occupare gli spazi)
3 ↑	Andare in alto (Verso il positivo)	14 ▲	Raccogliersi (Diminuire gli spazi)
4 ↓	Andare in basso (Verso il negativo)	15 ^	Spostarsi di lato in avanti (Evitare)
5 •	Venire in dietro (Nascondersi)	16 /	Spostarsi di lato indietro (Ritirarsi)
6 °	Andare in là (Mostrarsi)	17	Oscillare (Tra alti e bassi)
7 ↑↓	Allungarsi (Prevalere)	18 —	Oscillare (Tra prima e dopo)
8 ↔	Allargarsi (Invadere)	19 ~	Oscillare (Tra il vero ed il falso)
9 ☉	Sporgersi (In avanti ed indietro)	20 *	Implodere (Morire)
10 ↓↑	Accorciarsi (Rimpicciolire)	21 ☀	Esplodere (Nascere)

In realtà questa è una delle tante tabelle esistenti di questo tipo, come del resto abbiamo già visto, dove ad un segno o disegno, molto poco tale ma tanto simbolo, viene agganciato, correlato un movimento. Tale movimento viene però facilmente correlato ad un modo di "sentire dentro di sé".

Facciamo un esempio. Se andare in una direzione è esprimibile anche con una freccia, al di là di questo, l'andare in avanti potrebbe significare anche progredire da una situazione verso il futuro, così cioè l'andare indietro potrebbe voler dire tornare verso una situazione e non verso un luogo. Si potrebbe così affiancare alla simbologia del movimento simbologie decisamente più archetipiche di "sensazioni" provate intimamente.

Bisogna subito sottolineare che questa tabella non è la tabella degli archetipi assoluti, cioè quella relativa al movimento di rotazione traslazione inversione e scalatura a cui abbiamo precedentemente fatto riferimento. Quella tabella infatti riporterebbe movimenti anche nello spazio-tempo-energia che sono abbastanza complicati nell'essere immaginati dal nostro cervello. Questa tabella si limita dunque a rendere palpabili i movimenti che avvengono solo nello spazio: lungo l'altezza, la larghezza e la lunghezza.

Alcuni riferimenti al tempo, sono riferimenti dunque non reali ma rappresentano il manifestarsi di sensazioni legate al tempo mentre ci si sposta nello spazio.

Questo accade perché mentre ci spostiamo nello spazio di solito non ci accorgiamo di spostarci anche nel tempo. Da un punto di vista infatti simbolico, quando guardiamo verso sinistra (se non siamo mancini) abbiamo la sensazione di guardare indietro nel tempo ma quando guardiamo verso destra, volgiamo simbolicamente uno sguardo al futuro.

Così lo spostarsi in avanti avrebbe anche il significato di allontanarsi, in senso metaforico o di sporgersi per raggiungere un obiettivo eccetera.

Per esempio anche nell'idea di raggiungere un obiettivo esiste sia la componente spaziale che quella temporale alla quale non possiamo comunque sfuggire. In altre parole una rappresentazione archetipica esclusivamente dei movimenti spaziali, appare tecnicamente impossibile ma è per questo che attraverso il movimento nello spazio, siamo in grado di percepire sensazioni legate al tempo.

Così il primo simbolo rappresenta lo stare fermi, gli altri sei simboli rappresentano la traslazione, in una sola direzione sui tre assi spaziali, sia in un senso che nell'altro, altri sei simboli rappresentano il dilatarsi ed il contrarsi su tre assi, altri due simboli rappresentano il contrarsi ed il dilatarsi su tre assi contemporaneamente, mentre altre due simbologie rappresentano il dilatarsi su due assi ed il contrarsi su uno contemporaneamente ed il contrarsi su due assi e l'espandersi su uno contemporaneamente.

Ad altri tre simboli abbiamo dato il compito di descrivere lo spostamento sempre su due assi perpendicolari tra loro ma con movimento sfasato nel tempo; tale tipo di movimento rappresenta l'operatore di rotazione su un piano. Gli ultimi due simboli rappresentano l'operatore di scalatura nei due versi possibili, in tre dimensioni.

Non esistono altre possibilità ma qualsiasi altro tipo di movimento diviene somma di altri due simboli. Per esempio la rotazione nelle tre dimensioni è semplicemente la somma di tre oscillazioni sui tre piani perpendicolari che delimitano lo Spazio cartesiano.

Si nota subito che anche in questo sottoinsieme dello Spazio, esistono ventidue movimenti base di cui il primo, lo stare fermi, rappresenta l'archetipo degli archetipi, come sempre del resto. Infatti lo stare fermo vuole significare da un lato "l'essere ma anche il non apparire" ma dall'altro, rappresenta la somma di tutti gli altri movimenti espressi assieme come somma di tutte le possibilità. Tale somma non può che essere lo stare fermi. Abbiamo rappresentato questo archetipico senso del movimento (non il movimento in sé) con un puntino.

Così l'espandersi in tutte le tre direzioni dello spazio, rappresenta il manifestarsi in tutti i corpi dell'Universo, dunque il divenire visibili, dunque anche il nascere (ultimo disegno archetipico della tabella). Gli altri simboli rappresentano tutte le possibilità di movimento: sia in una, che in due, che in tre dimensioni, solamente spaziali.

Operazioni con i simboli (Operazioni Simboliche)

Il simbolo permette di essere utilizzato come un linguaggio e come tale, fornisce da un lato il risultato geometrico dell'operazione ma è in grado di restituire il risultato emotivo dell'operazione stessa. In altre parole, attraverso il simbolo, il soggetto tenta di operare sull'emotività e dunque sull'archetipo originario del simbolo, in una sorta di processo al contrario.

Facciamo un esempio:

Gli archetipi hanno un solo modo con cui interagiscono: si sommano; e così si sommano anche i simboli che li rappresentano. Esaminiamo questa espressione:

$$\rightarrow + | = \}$$

andare avanti nel tempo ed oscillare tra alti e bassi è eguale a oscillare nello spazio-tempo

Si noterà che il simbolo utilizzato per descrivere l'operazione abbia dei requisiti prettamente grafici che ricordano simbolicamente qualcosa di tutti e due i simboli precursori.

Inoltre l'espressione "oscillare nello spazio-tempo" produce una sensazione nel soggetto che pensa a questa cosa che dovrebbe essere molto vicina ad una sensazione archetipica del navigare sulle onde o meglio, farsi portare dagli eventi.

Ma cosa stiamo facendo? Stiamo costruendo un linguaggio nuovo di cui ci possiamo mettere a studiare le regole insite nel linguaggio stesso, così come è stato fatto per tutti gli altri linguaggi. Questo linguaggio però ha una caratteristica. E' matematico, è cioè decisamente simbolico, è anche in qualche modo esprimibile con sensazioni.

Le sensazioni sono dunque legate al simbolo ed interpretabili con esso molto meglio che con un fonema. Quando dunque noi ascoltiamo una vibrazione musicale, essa ci richiama alla mente una simbologia precisa che, a livello inconscio, altera il nostro stato d'Anima (se così si può dire). Ma se questo processo è costruito con un colore o meglio ancora con un simbolo, allora la "sensazione del" sarà ancora più forte e riconoscibile.

In altre parole se l'archetipo produce una sensazione e di conseguenza un simbolo, esso può essere riconosciuto come sensazione ed evocare l'archetipo corrispondente.

Tutti capiranno nello stesso modo l'emozione e dunque, questo linguaggio archetipico, sarà da un lato perfetto anche se totalmente non evoluto. Ma questo non è affatto un controsenso ma una conseguenza della Realtà Reale. Essendo gli archetipi manifestazioni della Coscienza rappresentano qualcosa che da sempre è e sarà così: non mutando mai. Dunque il primo linguaggio primordiale appare il migliore mentre i linguaggi che subiscono cambiamento (specializzazione) sono frutto della variabilità della Realtà Virtuale e quindi fallaci.

Il numero 7!

Ma esaminiamo ancora meglio la struttura interna dell'archetipo. Esso è creato all'origine dalla Coscienza, cioè da quella cosa che viene identificata con il termine "Demiurgo" o più semplicemente Dio. La Coscienza emette l'atto di volontà e crea l'archetipo: la domanda a questo punto è....

L'archetipo è frutto passivo di una volontà attiva o contiene egli stesso tale volontà attiva divenendo dunque indipendente dal Demiurgo? Se così fosse sarebbe anche meglio giustificabile da parte dell'uomo primitivo considerare un Universo creato da un Dio di prima generazione, la Coscienza, che crea dodici Dei di seconda generazione e meno potenti, gli archetipi appunto.

Infine nella visione da noi suggerita in questa sede sull'interpretazione degli archetipi sulla base di operatori geometrici, troverebbe spazio anche l'interpretazione molto esoterica del numero sette. Sette sono le note fondamentali della musica, sette sono i colori fondamentali dello spettro, sette sono i chakra, sette sono i livelli energetici degli elettroni negli atomi e sette sono anche le operazioni geometriche fondamentali come abbiamo visto nella accezione più generale possibile: la traslazione verso di noi e lontano da noi, la rotazione e l'antirotazione, la variazione di grandezza in ampliamento ed in miniaturizzazione, l'inversione (creazione dell'immagine speculare).

Ecco forse perché tale numero è così importante per la comprensione della struttura universale vista dal lobo destro del cervello umano cioè vista dai neoplatonici, dagli esoteristi ed apparentemente irragionevolmente anche dalla fisica moderna.

Ulteriori note bibliografiche on line:

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Jungian_archetypes

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Cultural_archetypes_analysis

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Enneagram_character_archetypes

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#External_links

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#See_also

http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm

Bibliografia Generale sulla PNL Ipnosi

- Bandler, R., Grinder, J (1975 a), I modelli della tecnica ipnotica di Milton Erickson, Astrolabio, Roma, 1984.
- Bandler, R., Grinder, J (1975 b), La struttura della magia, Astrolabio, Roma, 1979.
- Bandler, R., Grinder, J. (1979), La metamorfosi terapeutica, Astrolabio, Roma, 1980.
- Bandler, R., Grinder, J. (1981), Ipnosi e trasformazione, Astrolabio, Roma, 1983.
- Bandler, R., Grinder, J. (1982), La ristrutturazione, Astrolabio, Roma, 1983.
- Bandler, R. (1985), Usare il cervello per cambiare, Astrolabio, Roma, 1986.
- Bateson, G. (1972), Verso un'ecologia della mente, Adelphi, Milano, 1976.

- Bateson, G. (1979), *Mente e natura*, Adelphi, Milano, 1984.
- Dilts, R. (1990), *Changing Belief Systems with NLP*, Meta Publication, Capitola, CA.
- Dilts, R. (1994), *Strategies of Genius*, Meta Publication, Capitola, CA.
- Dilts, R. (1995), *Strategies of Genius*, Meta Publication, Capitola, CA.
- Dilts, R., Grinder, J., Bandler, R., Bandler, L.C., Delozier, J. (1980), *Programmazione Neurolinguistica*, Astrolabio, Roma, 1982.
- Dilts, R., Hallbom, T., Smith, S. (1990), *Beliefs*, Metamorphous Press, Portland, Oregon.
- Gordon, D. (1978), *Therapeutic Methafors*, Meta Publications, Cupertino, CA.
- Gordon, D., Meyers-Anderson, M. (1981), *Phoenix. I modelli terapeutici di Milton H. Erickson*, Astrolabio, Roma, 1984.
- O'Hanlon B., Fantechi C.J., *Dire fare cambiare*, Franco Angeli (2005).
- Erickson, M.H., Rossi, E.L., Rossi, S.I. (1976), *Tecniche di suggestione ipnotica*, Astrolabio, Roma (1979).
- Erickson, M.H., Rossi, E.L. (1979), *Ipnoterapia*, Astrolabio, Roma, 1982.
- Erickson, M.H. (1982-84), *Opere* (a cura di E.L. Rossi), Astrolabio, Roma.
- Watzlawick, P. (1977), *Il linguaggio del cambiamento*, Feltrinelli, Milano, 1980.
- Watzlawick, P., Beavin, J.H., Jackson, D.D. (1967), *Pragmatica della comunicazione umana*, Astrolabio, Roma, 1971.
- Watzlawick, P., Weakland, J.H., Fish, R. (1974), *Change*, Astrolabio, Roma.